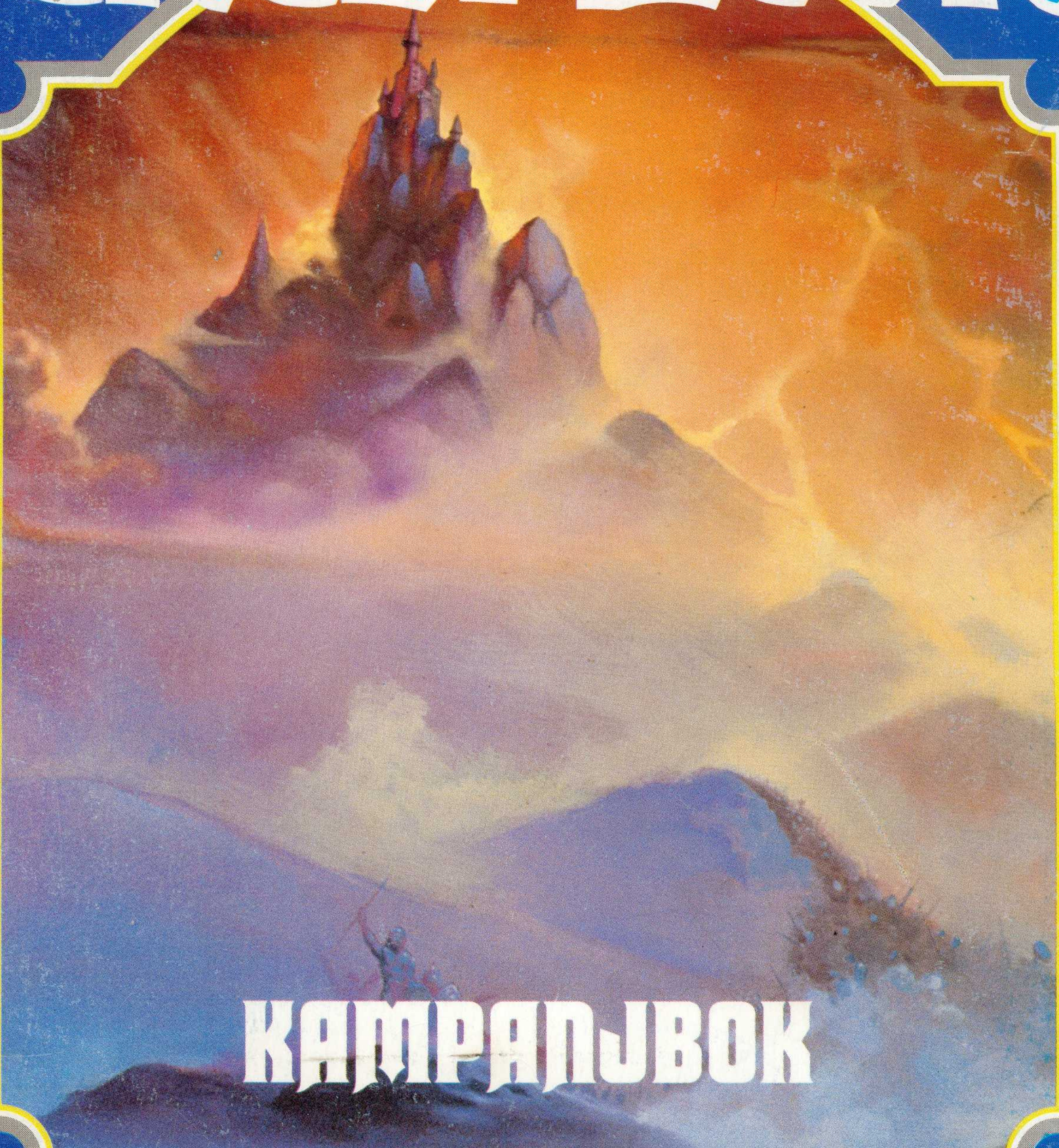
Drakar och Demoner

EREBALTOR



KAMPANJBOK

INLEDNING

Ereb Altor är en kontinent med ett otal olika länder av varierande storlek och betydelse. De viktigaste av dessa länder beskrivs i Spelledarboken och Spelarboken, medan själva Ereb — kontinenten — beskrivs i denna bok.

Här hittar du kartor som bl. a. visar språkfamiljer, folkslag, klimatzoner, handelsrutter och religioner — ämnen som måste visas i sitt sammanhang och inte som lösryckta bitar i beskrivningen av ett speciellt land. Kartorna beskrivs i texten, som i sin tur kompletteras av kartorna och tabeller. Vissa texter beskriver helt nya ämnen, t. ex. maginoderna och mörkermagin, medan andra texter är förenklat och omskrivet gammalt material som vi nu släpper för allmänheten.

Som vanligt gäller att det är DU som är Spelledare och det är DU som bestämmer hur din spelvärld skall se ut. Ereb Altor-boxen ger vissa riktlinjer som du kan följa om du vill, eller strunta i om du så önskar. Det bör påpekas att vi med avsikt undanhållit information om vissa länder för att ge större frihet åt de spelledare som själva vill beskriva länder och områden, t. ex. Nargurs skogar och de stora slätterna i centrala Ereb. Här kan spelledare själva bestämma hur det skall se ut, och de riktlinjer vi har givit bör endast tjäna som stomme för era egna alster.

Vid en första titt kan Ereb verka som en människodominerad kontinent, vilket inte är helt sant men har flera orsaker. Den kanske största är att vi har velat behålla 'mystiken' kring de övriga humanoida folkslagen en smula, och därför har vi inte givit några noggranna beskrivningar av t. ex. alver och dvärgar. Detta betyder dock *inte* att dessa folk spelar en mindre roll i Ereb; snarare tvärtom.

Vissa länder har beskrivits i tidigare produkter, t. ex. Trakorien, Kardien och Zorakin. För ytterligare information hänvisar vi till detta material; vi har försökt välja ut bara det material som är absolut nödvändigt för att få ett klart sammanhang.

INNEHÅLL

ALTORS ÄLDRE HISTORIA

FÖRHISTORIEN

Om tiden före de nu levande intelligenta rasernas skapelse är idag så gott som inget känt. Mycket tyder på att världen en gång befolkades med andra raser som utvecklades till en styggelse, så att gudarna kom överens om att utplåna allt intelligent liv och börja om från början. Mellan årtusendet 10.000–9.000 fO inträffade således en mängd katastrofer av vilka spåren fortfarande finns kvar i form av jättelika kratrar (t. ex. Kargomväggen på Palamux i Trakorien), förstenade skogar och uttorkade havsbottnar.

Det är inte omöjligt att rester av dessa dömda civilisationer fortfarande döljer sig under jord eller i otillgängliga berg. Man tror att drakarna är de enda överlevande intelligenta varelserna från förhistorien, men att deras minnen blockerats. Tämligen säkert är att alvfolk, människor och dvärgar skapades runt år 9.000 fO för att långsamt få utveckla en mer stabil värld.

STENÅLDERN 9000–3500 FO

De intelligenta varelserna av idag skapades i ett stadium motsvarande tidig neolitisk tid, d. v. s. med rudimentär kunskap om jordbruk, men huvudsakligen beroende av jakt, fiske och samlande. Samhällsstrukturer fanns under denna tid bara på lokal nivå.

ALTORS BRONSÅLDER 3500–1500 FO

HÖGKULTURER

Allmänhistoriskt kan Altors bronsålder sammanfattas i att nedanstående tre högkulturer växte fram och successivt kom att dominera sin omgivning, men att bara sporadiskt utbyte förekom mellan dem (undantaget Golwyndakulturens tidiga kontakter med sydliga Akrogal och Efaro). Runt högkulturerna tog mindre utvecklade folk efter sådant de fann användbart och införlivade nymodigheterna med sin egen kultur så att fruktbara synteser drev utvecklingen framåt. De krig som utspelades under bronsåldern bestod i att grannfolk sökte plundra eller erövra delar av högkulturerna, samt att delar av samma högkultur sökte dominera andra. Ofta var den mest naturliga politiska enheten en stad med kringliggande landsbygd.

MELUKHAKULTUREN

På ön Melukha, "den blommande lustgården", lever människor och alver sedan årtusenden i fredlig samexistens av det myckna överflödet. Man hade under bronsåldern bara sporadiskt utbyte med andra kulturer. En större sammanhållen nation utvecklades framförallt på religiös basis för att möjliggöra större och skönare skapelser till gudarnas ära och folkens förlustelse. Bland konsterna utvecklades musik och arkitektur. Metallanvändningen infördes relativt sent. Man har än idag ingen egen gruvdrift utan byter till sig metallföremål. Man dyrkar Moder jord som urkraft och därunder ett panteon av fredliga gudar som vakar över fruktbarhet, läkekonst etc. Animismens magiskola grundades på Melukha. Melukha har alltid styrts som matriarkat med traditionellt "kvinnliga" ideal.

GOLWYNDAKULTUREN

Runt Golwyndas sötvattenhav frodades sedan länge en jordbruks– och handelskultur. En kraftig befolkningsökning började redan runt år 4000 fO. Enligt sägnen vann den vise och tappre hjälten Palofar vid den tiden en kapplöpning mot en stäppantilop och avgjorde därmed ett gudarnas vad till vattenguden Enkis favör. När Enki undrade vad Palofar ville ha som belöning, svarade denne att han blott ville att axen i hans segerkärve skulle bära tredubbelt korn, så att han därav skulle kunna baka ett bröd för att mätta sin gamla mor. Enki uppfyllde genast denna blygsamma begäran och gav därtill hjälten guld, ära och femton välskapta söner.

Men Palofar bakade inget bröd av de feta axen, utan planterade dem i stället, så att hans åkrar dignade av storaxad gröda. Då Enki blev varse detta, förgrymmades han eftersom han menade sig vara lurad och lämnad till löje inför andra gudar. Men Palofar menade att så ingalunda

var fallet. Hans moder, som axen från segerkärven skulle mätta, var landen runt Golwyndas hav. För att göra detta möjligt hade han planterat dem så att de skulle bli fler, såsom Enki måste ha menat. Guden förnöjdes över denna list och lät Palofar behålla såväl gröda som huvud, men från den dagen gav åkrarna runt Golwyndas hav tredubbel skörd.

De bördiga åkrarna och bronsgjutarkonsten gav Golwyndakulturen ett övertag gentemot grannarna. Eftersom landet var hotat av vilda folk från alla håll, tog historien här en mer krigisk utveckling än på t. ex. Melukha. Man började snart erövra kringliggande trakter för att skydda kärnområdet och även få kontroll över råvarukällor och handelsvägar. I Golwyndakulturen grundades elementarmagin, symbolismen och mentalismen. Man har i detta land traditionellt ett stort intresse för mystik, astrologi och spekulativ filosofi.

YNDARKULTUREN

På den fjärran ön Yndar levde ursprungligen en fredlig ras primitiva människor som åt vad det rika landet gav, men också hade blygsamma odlingar. Detta pågick tills margylerfolket på sydöstra Akrogal lärt sig tillräcklig sjökonst för att invadera ön. Margylerna förslavade raskt urinvånarna som inte förstod att försvara sig och en högkultur uppstod, dominerad av de förra men baserad på de senares arbete. Margylerna på Yndar var så välförsedda med arbetskraft att de under ett par tusen år kunde ägna sig åt mer luxuösa sysslor. Detta gjorde dem kunniga, stolta, för att inte säga grymma. De utvecklade grunderna för matematik och även det första abstrakta skriftspråket. De var också roade av krigskonst, magi och tortyr som nöje. På Yndar lades grunderna för nekromantiken och spiritismen.

ANDRA KULTUROMRÅDEN

SÖDRA AKROGAL

De stora stäpperna på kontinenten Akrogals södra del befolkades ursprungligen av nomadstammar som följde bytesdjurens flockar. Nomaderna var de första som skaffade sig husdjur. Man lärde sig tidigt rida den silkespälsade stäpplaman samt tog i bruk den långbenta vargillern som jägarpartner och enhornsbuffel som dragdjur. Bruket av djur överfördes snabbt till Golwyndakulturens jordbruksbygder där antalet nyttjade arter ökades och avel förbättrade användbarheten. Från stäpperna härstammar även bruket av pilbågen som jakt– och stridsredskap. De beridna nomaderna kom sedemera att ställa till stor förödelse långt borta i Ereb.

EFARO

I Efaros djungler på nordvästra Farbanda uppstod i senare bronsålder flera högt utvecklade jägar– och krigarkulturer. Dessa kulturer blomstrade främst tack vare bruk av slavar som hämtades från landen bortom bergen i sydost och i trakterna runt Ormsjöns stränder. Folket i Efaro utvecklade sjöfarten och navigationskonsten, men var även förfarna i konsthantverk och ingenjörskonst i trä och sten. Deras magi var en typ av shamanism som kommit att påverka de flesta andra magiskolor.

NORRA EREBS BARBARER

I de vidsträckta skogarna och bergen som täcker nordöstra Ereb framträdde i sen bronsålder välorganiserade allianser mellan samhällen. Redan tidigare tvingades barbarerna leva i ganska stora byar (200–300 innevånare) eftersom trakterna var så farliga att mindre grupper knappast kunde överleva. Med svartfolkens tillväxt och utveckling i området tvingades man organisera försvarsanläggningar eller större utrensningsaktioner. Man valde vid behov härförare eller kung, men dessa personer hade bara begränsad makt eftersom barbarernas frihetslängtan alltid varit stor.

Barbarerna dyrkade tidigt gudar som är nära knutna till naturen, men deras panteon är mer betonat av traditionellt manliga ideal som kraft och ära, än på t. ex. Melukha. Deras naturdyrkan och stora vidskepelse gör att barbarerna möter alla älvfolk med stor respekt. I alla tider har man haft fredlig samexistens trots att barbarerna i grunden är stridsälskande och dominanta.

ICKE-MÄNSKLIGA RASER

ALVERNAS TIDIGA HISTORIA

Moder Jord skapade alla sina tjänarraser samtidigt men spred dem till många platser i världen. De levde från första början i stammar som strövade i vildmarken, på havet, i luften eller under jorden. Skogsalverna blev de mest

talrika bland hennes barn och de som har haft störst inverkan på historiens förlopp. Alverna har dock aldrig haft samma inverkan på civilisationens utveckling som människor eller dvärgar, då deras sinnelag inte är lika dynamiskt och strävsamt som de dödliga rasernas. Alvernas kultur, tämligen enhetlig överallt, är istället kontemplativ och passiv. Alverna vakar och mediterar utan att sträva efter rikedom eller makt.

Skogsalver har sedan stenåldern levt i Melukha och i de stora skogar som täcker delar av kontinenten Ereb. Särskilt har den region som kallas Landori, mellan Nida-bergen och Berendien, varit ett alviskt centrum. Här har skogsalverna alltid varit dominerande och skapat sig en egen högkultur. Från Landori har alverna sedan spritt sig över norra Ereb och en del stammar har till och med tagit sig över Demontungan och slagit sig ner i skogsområden på norra Akrogal.

Andra skogsalver har sedan stenåldern bott i Samkarnas djungler där de har konkurrerat med de reptilvarelser som i övrigt dominerar denna kontinent. Även här har de kunnat bygga egna riken och, eftersom de har varit teknologiskt och magiskt mer avancerade än sina grannfolk, leva någorlunda ohotade.

Under både sten– och bronsålder samspelade skogsalverna med sina icke-alviska grannar och spred på detta sätt kunskap om naturen och lärde ut hur man utnyttjar örter. Man spelade också en stor roll vid utvecklingen av animismen. Senare, när människorna lärde sig järnsmidets konst och byggde upp mäktiga stater, raserades det förtroendefulla samarbetet. Människofurstar strävade efter att behärska alvernas länder, bestjäla dem på deras rikedomar och helst också finna odödlighetens gåva, den som Moder Jord har skänkt sina barn. Särskilt margylerna på Yndar ådrog sig på detta sätt alvernas fiendskap, då deras otäcka magiska och alkemiska forskning kostade otaliga alver livet.

Var gråalverna uppstod är det ingen som vet, för från första början har de seglat över världens hav och de har aldrig kallat en viss plats för sitt hem. Gråalverna var viktiga för bronssmidets spridande, ty deras skepp nådde alla kuster och förde under 2000-talet fO kunskapen till många platser i världen. Gråalverna var då generösa att dela med sig av sina kunskaper, ty ännu hade människorna inte skapat några havsfarande kulturer som kunde konkurrera med gråalverna på något sätt. Under senare tider har gråalverna, luttrade av konflikter med sjöfarande människor, blivit avsevärt mer försiktiga och tillbakadragna i sitt beteende.

Grott– och silveralver har levt sina särpräglade liv över och under jordens yta, men de har varit fåtaliga och praktiskt taget aldrig samspelat med markens folk. Därför har de inte påverkat historiens gång och lämnas åt sidan i denna text. Detsamma gäller Moder Jords icke-alviska barn. Man kan finna dem på många platser i världen, men de har aldrig varit tillräckligt många för att skapa några riken eller på annat sätt lämna några spår efter sig.

GRYNNERBERGENS DVÄRGKULTUR

I Grynnerbergens naturliga grottsystem växte ett stort dvärgrike fram sedan man väl lärt sig odla klipptryffel, en organisk, näringsrik svamp som växer spontant under jord i närvaro av vissa mineraler och gaser. Då matförsörjningen väl säkrats, kunde arbetskraft avdelas till livets väsentligheter, nämligen metallurgi och gruvdrift. Dvärgarna lärde sig gjuta föremål av koppar runt år 3700 fO, och bronsföremål ca 3500 fO. Man sökte hålla dessa konster hemliga eftersom de var mycket lönsamma, men vättarna stal kunskapen och sålde den snart till människorna vid Golwyndahavet. Den starka fiendskapen mellan dvärgar och vättar härstammar bl. a. från denna tid.

POLARKULTURERNA

Från Altors kärna löper ett kraftigt energiflöde längs rotationsaxeln och strömmar fram vid båda polerna. De stora krafterna har möjliggjort en speciell kultur vid vardera polen.

I norr residerar isherrarna. Isherrarna är en märklig ras som inte är släkt med några andra varelser. De har en viss materiell substans, men består till största delen av kondenserad energi. Enligt sägnen syns de som blåskimrande tio meter höga antropomorfer med oskarpa drag och suddig kontur, men mycket få har sett dem. De intar ingen föda utan lever direkt av nordpolens energiflöde, vilket binder dem till platsen. De lever och dör inte som andra varelser, utan uppstår eller försvinner spontant beroende på kraftflödet till nordpolen. Av denna eller annan anledning söker de öka nordpolens inflytande över sydpolen.

De kämpar därvid med okända medel mot söderns salamandrar. Kampen är långsam och böljande. När isherrarna är starka blir det istid och istäcket kryper söderut med klimatförsämring över hela Altor som följd. När salamandrarna dominerar blir det i stället varmare. Hur eller om denna kamp slutar är ovisst. Kanske är det just kampen som håller det sfäriska Altor uppspänt.

Isbarbarerna på Orghin och innevånarna i Sanithsiders furstendömen dyrkar isherrarna som gudomliga varelser. Isherrarna kan kommunicera telepatiskt med alla intelligenta raser, men talar endast till speciellt utvalda som sedan för budskapen vidare. Runt nordpolen är deras kraft stor, men den avtar söderut.

I sydpolens lavalandskap lever salamandrarna. Salamandrarna är till skillnad från isherrarna en rent materiell art av kräldjursursprung. Liksom sina nordliga fiender lever de dock helt av polarområdets energiflöde. Deras psyken är starkt utvecklade varför telekinesi, levitation, telepati, m. m. för dem är vardagsbeteenden. Deras existenser är sannolikt utsträckta i etern och i andra dimensioner. Det är känt att transferritualer är mer riskabla ju närmare sydpolen man kommer och detta har förklarats med att salamandrarna slukar allt immateriellt i sin närhet som omväxling i det enformiga kosthållet av polarenergi. Salamandrarna dyrkas av såväl södra Solunas ökennomader, ökenfurstarna vid Ormsjöns sydstrand och dinosauriderna på Samkarna.

DRAKARNAS ARKIPELAG

Drakarnas arkipelag ligger avlägset i de heta haven söder om Yndar. Här fann denna mäktiga art sitt ursprung, och fortfarande händer det att Altors drakar samlas här till råd någon gång per millenium. Det sägs att de uråldriga drakar som känner döden närma sig återvänder hit för att dö på de gyllenglänsande stränderna där solen stiger. Man har hävdat att drakarna är nära släkt med sydpolens salamandrar, ja, till och med att salamandrarna är drakar som känt en kallelse till denna syssla. Ingendera arten har närmare kommenterat detta påstående.

DE RASSLANDE RASERNAS ARKIPELAG

På gränsen till det permanenta dimbälte som döljer haven väster om det hetare Samkarna ligger *Maminira me delema* — de rasslande rasernas arkipelag, där jättelika intelligenta insekter under bronstiden utvecklade avancerade samhällen. Under denna tid förekom ingen kontakt mellan dessa och mer humanoida arter.

JÄRNÅLDERN 1500 FO

Det finns bevis på att dvärgarna kunde smida järn i Grynnerbergen redan runt år 1700 fO, men hemligheten bevarades bättre än bronsgjutarkonsten. Den nya metallen kom successivt till omvärldens kännedom eftersom dvärghövdingar använde järnvapen i strid mot såväl vättar som människor. Stora ansträngningar gjordes både av nordliga barbarer och av svartfolksarméer för att erövra en dvärgstad med smedjor och allt, men dvärgarna var bergens herrar och ett mäktigt folk.

Först när krigarfursten Targald Karskfot vann makten i Grynnerbergen redan vid en ålder av sextio år, och i ungdomligt övermod tågade ner på slätten mot landet Krun för att driva människorna i havet, tvingades man ge upp sitt monopol. Vid detta fälttåg tillfångatogs nämligen Targald tillsammans med många andra dvärgädlingar och man tvingades avslöja järnkonsten som lösen. Det är dock säkert att man inte avslöjade hela sitt kunnande eftersom dvärgarna än idag är överlägsna smeder. Deras legeringskonst har exempelvis aldrig helt avslöjats.

KOLONISATIONSTIDEN 1500–1080 FO

Århundradena efter 1500 fO utvandrade kolonister från de överbefolkade högkulturerna. Sjöfarten hade nu utvecklats så att färd över innanhaven var möjliga.

GOLWYNDAOMRÅDET

Den forna golwyndakulturens tre delar gick från denna tid skilda vägar.

FURGIA OCH YNDAR

Landet Furgia på sydvästra Akrogal tvingades under åren 1500–1200 fO ständigt försvara sig mot invasioner från de onda margylerna på Yndar som successivt tog över hela Kamsunkusten och slutligen också Furgia, som de kom att behärska ända fram till runt år 800 fO.

SOMBATZE OCH EFARO

Landet Sombatze på norra Soluna rönte länge ett fredligt öde, förutom ständiga småkrig mot stammarna i Efaro. De två kulturerna blandades allt mer och kom att kännetecknas av djup mystik och en religiös världsuppfattning. Inlands uppstod flera bergsriken där härskaren ansåg vara en gud.

KRUN OCH HYNSOLGE

Landet Krun, slutligen, upplevde en guldålder efter segern över dvärgarna i Grynnerbergen, när de som segerpenning lärde sig järnsmide. Eftersom man levde i formell fred med Furgia och Sombatze påbörjades en expansion mot nordväst. Man grundade under åren 1500–1300 fO kolonier längs hela Kopparhavets nordkust. Riken som Berendien och Erebos föddes.

Emellertid närde man en orm vid sin barm. I kriget mot dvärgarna hade Krun slutit en allians med några barbarstammar vid Masevabuktens strand norr om Grynnerbergen. Till dessa barbarer skänktes landet Hynsolge. Under flera hundra år levde hynsolgerna fredligt och tog del av arvet från Golwyndakulturen. Men barbarblodet fanns kvar i dem trots viss uppblandning. Efter något årtionde med höjt röstläge bröt ett stort krig ut åren 1080–1065 fO. Detta krig markerar början av Härarnas tid. Vid denna tid hade dvärgriket i Grynnerbergen minskat i betydelse då många dvärgklaner utvandrat till lugnare trakter.

MELUKHAOMRÅDET

Alver från Melukha bosatte sig i Sivoa på nordvästra Samkarna samtidigt som ett synnerligen härdat folk från regnskogarna i söder koloniserade grannregionen Morëlvidyn. Detta folk hade drivits från sin ursprungliga hemtrakt av kolonister från Efarokulturen, vilka bildat fria furstendömen på flera platser runt ormsjöns stränder. Under tidig järntid började intelligenta insektoider, framför allt raugoner besvära befolkningen på Melukha, men inga organiserade invasioner inträffade.

HÄRARNAS TID 1080–950 FO

Härarnas tid innebar en urladdning runt hela Kopparhavet, där uppbyggda krafter gjorde upp om framtiden.

KRUNSKA KRIGET

Kriget mellan Hynsolge och Krun blev en hård och omfattande kamp. Krun tog hjälp av Sombatze och lokala folk i sina kolonier så att man dominerade havet. Hynsolgerna återupptog i sin tur kontakten med gamla barbarfränder i Nargurs skogar samt ingick en allians med mäktiga hövdingar i Efaro som villigt engagerade sin gamla arvfiende Sombatze.

Efter femton års krig segrade hynsolgerna slutgiltigt genom slaget vid Grivela i Jorpagna år 1065 fO. Enligt barbarisk tro fick därmed denna plats en speciell kraft och man beslutade att här uppföra sitt nya rikes huvudstad. Därmed uppstod kejsardömet Jorpagna som kom att dominera Ereb fram till 500-talet fO. De forna krunska kolonierna svor mangrant trohet till Grivela.

SKÖVLINGEN AV SOMBATZE

Härarna från Efaro fick nu hjälp att slutligt kuva Sombatze, men trupperna, som inte var vana vid diciplin, plundrade landet och upplöstes snart i rövarband, så att kaos rådde på hela norra Soluna ända fram till år 1000 fO. I och med det östra fälttågets kollaps klarade sig margylerna i Furgia med blotta förskräckelsen och mobiliserade under den närmaste tiden mot det nya hotet.

MELUKHAS FALL

I västra Kopparhavet anföll det havsfarande folket i Morelvidyn år 1040 fO alvboningarna i Sivoa och skövlade på några månader den vackra trakten, en händelse som fortfarande beklagas i alvernas sånger. Man fortsatte mot Melukha och intog den dåligt förberedda ön utan större strider. Med all säkerhet hade ett nytt mäktigt rike uppstått om morëlvidynernas konung inte ramlat i havet under ett rus och dött. Därmed lämnades riket till hans tvåhundrasexton söner av vilka minst hälften gjorde anspråk på tronen. Melukhierna lastade sina erövrare med rikedomar och dessa gav sig snart av hemåt igen för att ägna sig åt den s. k. ”nudelhärvan”, ett inbördeskrig som kom att vara 1000-talet ut. Morelvidyns anfall medförde att såväl alver som melukhier insåg hur viktigt krigskonst hade blivit.

KEJSARTIDEN 950–600 FO

KEJSARDÖMET JORPAGNA

Under de närmaste seklerna dominerade kejsardömet Jorpagna centrala Ereb. Det Kruniska kriget medförde att den gamla kunskapen från Golwyndatiden via Hynsolgerna spreds norrut till barbarerna i Nargurs skogar. Man plockade ur detta vetande vad man fann användbart och "ärofullt", men var ändå inte villig att ansluta sig till Jorpagna, som man ansåg förvekligat.

Vid det beryktade rådsmötet i Grafferburg år 912 fO, lät kejsar Thamsul den förste fängsla och avrätta alla barbarhövdingar sedan deras talesman kallat honom "en söderns hund och käring", varpå han inledde en serie fälttåg mot skogsfolken. Dessa strider pågick under ett par hundra år, men ledde aldrig till annat än att barbarernas hat mot Jorpagna ökade.

Kejsardömet utvidgades under åren 1025–710 fO med nuvarande Zorakin, Berendia och Felicien, samt hela Ereb väster om barbarskogarna ända upp till nuvarande Mirelien och Kardien vid västhavet. Såvitt känt kom däremot aldrig Trakorien eller Caddo direkt under Jorpagnas styre. Den nuvarande allmänspråket som talas på större delen av Ereb är en vidareutveckling av språket i Jorpagna.

DE AKROGALISKA NOMADERNA

Från ca år 750 till år 600 fO tillväxte nomaderna norr om Kamsun i kunnande och ilska. De hade lärt sig rida såväl hästar som bevingade bestar, framför allt hippogriffer, och var mer organiserade än tidigare genom en religiös omvändelse av hela regionen. Den strid mellan Jorpagna och det urgamla Yndar som alla fruktade lät vänta på sig. Båda rikena trakasserades mer och mer av nomadiska framstötar som alltid var lika plötsliga som förlustbringande. I Jorpagna drabbade dessa räder främst Hynsolge, Krun och Felicien och attackerna var oftast bevingade eftersom den enda direkta landförbindelsen mellan Akrogal och Ereb, den s. k. "Demontungan" norr om Golwyndasjön var hårt befäst. Yndar drabbades hårdare av nomaderna eftersom de hade en lång gräns som var svår att försvara.

SANITHSIDS UPPHÖJELSE

På 600-talet fO spred sig civilisationens kunnande ända upp till de barbariska isfolken. Vid samma tid kom dvärgar vandrande över isen från norra Akrogal och försåg barbarerna med metallföremål. År 617 fO tog isherrarna kontakt med lokala orghinerhövdingar på Sanithsider och en helig allians slöts omgående.

Isbarbarerna på Orghin bedömdes dock inte mogna för mer organiserat samarbete vilket fick dem att förolämpas. De utvalde orghinerna till syndabockar och anföll i horder, men slogs tillbaka genom de märkliga krafter isherrarna medfört.

Isbarbarerna reagerade på ett mycket märkligt sätt inför detta nederlag. På ett hövdingamöte fastslog de sig vara oövervinnliga och drog därav slutsatsen att striden mot orghinerna aldrig inträffat. Man beslöt att Sanithsider aldrig funnits och har sedan den dagen ignorerat grannön för att istället plundra mer avlägsna trakter. Man dyrkar isherrarna som gudar, men har inga närmare kontakter med dessa.

DEN TREDJE KONFLUXEN 599–598 FO

En konflux är en tidpunkt när stjärnorna ställer sig i ödesdigra positioner. Då inträffar stora händelser som kommer att få avgörande följder för framtiden. Stjärnornas inflytande kan vara koncentrerade till en enda plats eller mer obestämt vad gäller rummet. Den tredje konfluxen förutsågs med bävan av astrologer över hela Altor, men ingen visste vad den skulle innebära mer än att mäktiga riken hotades. Både Jorpagna och Yndar räknade med en avgörande invasion från Akrogals nomader, men båda misstog sig.

JORPAGNAS UNDERGÅNG

Sommaren 599 fO förmörkades sydhimlen mitt på dagen över öarna i Kopparhavet. Konfluxen skugga föll över kejsardömet Jorpagna. Från Samkarnas inre träskmarker sänkte sig ett moln av miljardtals köttbitare, en armslång gräshoppsart som äter levande varelser. Man räknar med att centrala Erebs befolkning halverades inom ett par veckor genom överfallet eftersom ingen varning hann före svärmen norrut, och att fyra femtedelar av husdjuren gick åt.

Köttbitarnas härjningar pågick under ett par månader varefter de försvann norrut mot okänt öde. En märklig detalj är att varje insekt bar en blå sten mellan sina bakben så att marken lyste av blod och turkos där de drog fram. Man har tolkat detta som ett medvetet beteende och anser att köttbitarnas räd var ett kollektivt utslag av primitiv religion, ett insekternas korståg mot de hedniska "mjukhudingarna".

Kejsardömet Jorpagna föll samman som ett korthus för att aldrig återuppstå. De närmaste seklen betecknas "Mörkertiden" och karaktäriseras av långsam återuppbyggnad över hela Ereb, där nya kungadömen uppstod.

DEN YNDARISKA DEPRESSIONEN

Till skillnad från Jorpagna drog Yndar på sig sin egen förintelse genom egen oförsiktighet på två oberoende områden.

Dels gick man definitivt för långt i sitt magiska sökande och drog på sig vrede antingen från gudarna eller från andra makter så att skeenden liknande den tidigare "Gudarnas vrede" drabbade hemön Yndar.

Exempelvis försvann hela staden Krau-ki spårlöst under en natt av mäktig åska. Man trodde länge att staden förintats eftersom bara ett bottenlöst hål fanns kvar där den stått, men det har senare belagts att Krau-ki flyttades av mäktiga händer till ön Marjura på andra sidan jorden och där resulterade i kungadömet Kruhri, eller Cruri. Otvivelaktigt var detta tänkt som ett passande straff för stadens nekromantiska utsvävningar, men samtidigt spreds ondskan till nya trakter.

Under det närmaste året försänktes successivt hela regionen där Krau-Ki legat i mörker, som om solen vägrade lämna ljus till denna styggelsens ort. Panik utbröt på ön och många lämnade den utan annat mål än ren flykt.

Den andra Yndariska dumheten begicks under en straffexpedition norrut från Kamsun. Den lokale fursten hade hört om en för nomaderna helig plats kallad Slimpaku, och beslöt skövla denna. Man kom efter många dagsmarscher till en tät skog där man plötsligt stötte på en lång mur byggd av aldrig tidigare skådat material. Vägvisaren förklarade att detta var muren mot Slimpaku dit inga nomader vågade färdas. Obeslutsamt färdades härföraren längs muren tills han på dess krön fick se en vit oformlig varelse. Varelsen förstärkte uppenbarligen muren genom att blanda ett sekret med grus och träflis till en stelnande massa. Man sköt med några välriktade pilar ner varelsen för att studera den närmare, men inte klokare av detta. Vägvisaren blev däremot mycket upphetsad och förklarade att detta dåd skulle dra ofärd över hela riket. Inte ens under den mest förfinade tortyr kunde han dock upplysa vari faran bestod, varför man snopet vände hemåt.

Två månader senare började bleka varelser i aldrig sinande ström välla fram ur Slimpaku. Dessa varelser kallades slempukar och förekom i storlekar från en råttas till en mammuts. De talade inte, nyttjade inga vapen men besatt övernaturliga krafter och raserade den ena staden efter den andra i Kamsun. När inte en sten stod på en annan i hela Kamsun vandrade de ut i havet och man trodde faran var över. Några veckor senare vandrade de upp på stränderna i Yndar och fortsatte sitt värv till det gamla stolta riket var helt utplånat. Först därefter drog de sig tillbaka bakom sin mur där ingen stört dem sen dess.

MÖRKERTIDEN 599–1 FO

Under denna period förföll Erebs civilisationer. På många håll föll både skrivkonst och metallbruk i glömska och barbariet var vida spritt. Långsamt återsamlade de olika regionerna sina krafter och allteftersom tiden gick återupptäckte man förlorade kunskaper och skapade nya stater och länder. En sak behöll man dock gemensamt i hela det sydvästra Ereb; det forna Jorpagnas språk, jori, blev i olika dialekter folkspråket i nästan alla de länder som en gång erövrats av Imperiet.

STATSBILDNINGARNAS TID 0–610 EO

Under denna tid bildades nya stater i ruinerna av det gamla Jorpagna. Stater som Zorakin, Kardien, Berendien och Erebos föddes. Somligt av den gamla joriska kulturen levde kvar, förvanskad av lokala kulturella särdrag och geografiska omständigheter. Utvecklingen tog olika riktningar i olika delar, om vilket man kan läsa mer om i historieavsnitten i Spelledarboken

BORTOM EREB

SAMKARNA

Kontinenten Samkarna ligger sydväst om Ereb. Fuktiga vindar sveper ständigt in från den stora oceanen i väst och dränker hela kontinenten i massiva skyfall som bildar gigantiska träskmarker i de centrala och västra delarna. Det varma klimatet blir alltmer outhärdligt ju längre söderut man kommer och får träsken att sjuda av liv. I Samkarna lever därför alla upptänkliga former av djur och växter, ofta rustade till en hård kamp för överlevnad.

Längs östkusten löper Drakryggen, Altors högsta bergskedja, vars högsta toppar når över 15.000 meters höjd. På en 250 mil lång sträcka är bergen som lägst 5.000 meter höga, med undantag för passagen vid Geardons gap. Drakryggen hejdar de fuktiga vindarna från Västerhavet, vilket medför att blott små mängder regn faller över Ormsjön och västra Soluna bortom bergen.

MORËLVIDYN

Samkarnas norra kust mot Kopparhavet, söder om Caddo och Erebos, kallas Morëlvidyn och består av ett antal små riken, vars gränser och styre ständigt skiftar. Ofta tar någon pirathövding makten och påstår sig stamma från Haieg-hamu, Morëlvidyns enande konung som dog år 1038 fO och lämnade riket till sina tvåhundrasexton söner.

Morëlverna har ingen större respekt för liv. De ägnar sig ofta åt grymheter och livnär sig bl.a. på att sälja slavar från Samkarnas inre och norra Soluna. De är goda sjöfarare och krigare, även om disciplinen saknas.

Förutom människor bor i Morëlvidyn stammar av brunankor och svarta piratankor. De senare har blivit kända för sina plundringståg längs Kardiens och Zorakins kuster.

SIVOA

Väster om Morëlvidyn låg tidigare ett rike av skogsalver. Riket har sedan länge förlorat sin styrka, men alvstammar befolkar fortfarande Sivoas ädelträskogar. Morëlverna hyser en vidskeplig fruktan för dessa skogar och låter alverna vara ifred, medan viss handel förekommer mellan Sivoa och Melukha.

MELUKHA

Väster om Sivoa ligger Melukha, en stor paradisö som ibland påstås vara mänsklighetens vagga. Melukhas talrika befolkning lever gott på jakt och på landets frodiga växtlighet. Till skillnad från andra folk strävar de inte efter guld eller makt eftersom överflödet räcker till alla. Istället njuter man av livet och av de sköna konsterna. Detta hindrar inte att man snabbt kan ställa upp en stor armé om ofärd hotar, ty genom tiderna har melukhierna dyrt fått lära krigets läxa.

Främlingar mottas med stor gästfrihet. Det är varje byinvånares plikt att ta hand om gäster, ty nöjda besökare ger värdarna stor ära. Folk från oroligare trakter kan ändå finna vistelsen hos melukhier påfrestande. Öborna gör sig aldrig någon brådska och dagarna går utan att mycket händer. En god historia är på Melukha lika rolig tionde gången den berättas.

Man dyrkar ”Gudinnan”, en modersgestalt som symboliserar samspelet mellan liv och natur (ej att förväxla med alvernas ”Moder jord” även om de i mycket påminner om varandra). Dessutom tillber man de andar som finns i ens närhet. Man har en odramatisk inställning till döden, eftersom man anser att de döda lever kvar som andar i byns närhet för att hjälpa och skydda sina kära. För det mesta balsamerar man liken och behåller dem i hemmet som prydnader eller möbler. Man kan se barn sitta i knät på de förtorkade kropparna och måla deras ansikten i glada färger utan att någon förargas för det.

Melukha är löst indelat i stamområden med något hundratal byar och en eller ett par större städer i varje område. Både stammar och byar leds av gamla kvinnor, som anses besitta den största levnadsvisdomen. Kvinnor och äldre män bor ofta tillsammans i byar, medan en yngling kan vandra runt från by till by och leva med de kvinnor som vill ta emot honom. Krig anses vara en föraktlig, men nödvändig syssla som leds av män eftersom de syns mer lämpade för uppgiften. Man sjunger dock inga sånger om vunna slag. ”Vem prisar tömmandet av dyngtunnan?” som ordspråket lyder.

Melukhier handlar sparsamt men regelbundet med andra länder. De byter till sig metall-

föremål mot sällsynta kryddor, droger och hantverk, men tycks mest handla för att det roar dem att resa.

Man bryter bara guld, koppar och silver på dessa öar trots att andra fyndigheter finns. Ön Kymm, nordväst om Bactulge, ska enligt legenden ha sjunkit i havet runt år 0 just för att man började bryta järn.

MAMINIRA ME DELEMA

Söder om Melukha, i vatten som sällan beseglas, ligger Maminira me Delema, de rasslande rasernas arkipelag, en ögrupp som domineras av miljarder insekter och insektoider i olika storlekar. Arkipelagen är vulkanisk med många vassa rev som gör den ytterst svårnavigerad. De horder av köttätande gräshoppor som nästan utplånade Erebs befolkning i samband med den tredje konfluxen, kom härifrån.

PARINGUABUKTEN

De tre stora floderna Ulimen, Ghaldoil och Maur som avvattnar den jättelika Morginnerskogen rinner alla ut i Paringuabukten. Vissa årstider rinner så mycket blomnektar ner i floderna att hela Paringuabukten blir söt och simmig av socker. Enstaka primitiva människostammar bor runt bukten, men söder om Melukha finns inga större människoriken.

MORGINNERSKOGEN

Morginnerskogen är en gigantisk regnskog som sträcker sig från Morëlvidyn vid Kopparhavet i nord till Paringuabukten i väster och Drakryggen i öster. Mot söder övergår skogen gradvis i Juronaträsken.

JURONA OCH BLINDHAVET

Söder om Morginnerskogen ligger stora träskmarker. I norra delarna växer mangrove, men söderut tar primitivare växtlighet vid med stora ormbunkar och fräkenväxter. I träsken lever de stora amfibier och ödlor som dog ut för många miljoner år sedan i vår egen värld. Hettan på dessa breddgrader är så stark att havet väster om Juronaträsken för evigt täcks av dimma. Detta hav kallas "Blindhavet". Rykten talar om dolda riken med intelligenta dinosaurider på gömda öar i dimbältet. Överlevande sjömän som återvänt talar också om bälten med alger som fångar skepp och plötsligt slingrar upp sina rovgiriga tentakler över däck på jakt efter kött.

MOSGILAK

Rykten talar om landet Mosgilak bortom träsken och dimman, där få män har satt sin fot för att återvända. Detta land behärskas av reptilmän, inte av den primitiva stam som påträffas i Ereb, utan av en kultur som är äldre än människans. Reptilmännen dyrkar sydpolens salamandrar, men vill inte ha med andra folk att göra. De människor som på magisk väg kan motstå hettan och förirrar sig till Mosgilak fångas som slavar och äts upp när de inte kan arbeta längre.

DRAKRYGGEN OCH KRYSTALERNA

Längs Samkarnas östra strand löper den jättelika bergskedja som kallas Drakryggen. Drakryggens högsta toppar sträcker sig mer än femton mil mot skyn. På västsluttningarna ovanför Morginnerskogen finns ett antal riken, vars invånare varit isolerade från andra folk. Deras seder och språk är främmande och enligt morëlvidynerna duger de knappast ens till slavar. Man berättar hemska historier om kannibalism och dyrkan av djurgudar i bergen.

Klara dagar kan en skarpsynt person se Drakryggens högsta toppar från Zorakins bergstrakter eller från en hög skeppsmast.

Nedom bergen, där de stora floderna rinner upp, ligger sjöar på rad från norr till söder. Dessa sjöar kallas Krystalerna eftersom deras vatten är så klart, att man från ytan ser bottnen lika tydligt som en flygande drake ser dalgångarna under sig. Via naturliga kanaler kan man segla från sjö till sjö, även om färden är farofylld och inga kartor ritade. Många äventyrare har försvunnit i trakten, på jakt efter legendens gyllene hednatempel.

GEARDONS GAP

I Drakryggens bergskedja finns ett enda brott, en vid klyfta som löper i öst–västlig riktning. Detta är Geardons gap. Enligt legenden är Drakryggen urvarelsen Tiamats ryggrad, och Geardons gap märket efter Marduks yxa, Geardon, där vapnet först träffade vidundret under urstriden. Vindarna från Västerhavet trängs samman för att passera Drakryggen genom Geardons gap, och därför blåser en ständig orkan genom passet, vilket gör det nästan oframkomligt. De starka vindarna runt gapet har under årtusenden mejslat stenen så att

underliga klippformationer och vidsträckta grottsystem hittas överallt. Kanske kan man till och med finna en väg genom Drakryggen via dessa grottor.

ORMSJÖN

Det vatten som skiljer Samkarna från grannkontinenten Soluna kallas Ormsjön. I detta hav är vindarna sällan starka och man färdas därför vanligen i tvåradiga galärer, stora roddarskepp som drivs fram med slavkraft.

"VÄGEN BORT"

Ormsjöns inlopp i norr kallas "Vägen bort" av Kopparhavets sjömän. I själva sundet är vattnet ännu så sött att man kan dricka det. Det strömmar kraftigt från norr till söder, så att man endast kan segla från Ormsjön till Kopparhavet för hård sydlig vind. Sådan vind är sällsynt och blåser bara upp 1T3 gånger på fem år, men då den inträffar kallas den "RhabdoRhinn — giftgrodans andedräkt", och med den seglar en armada av handelsskepp in i Kopparhavet, lastad med droger, gifter och ädelstenar från Solunas öknar. Månaderna efter en RhabdoRhinnervind blir tillgången på sådana varor god över hela Ereb. I avvaktan på sydvinden lägger sig de fullastade handelsskeppen i hamnstaden Krilloan, där de kan få vänta i månader. I staden samlas sysslolösa sjömän, pengar, tjuvar, krämare, perverterade ökenfurstar och allehanda patrask som gör Krilloan till en av Altors mer intressanta platser.

FARYNGIA — VÄRLDSSVALGET

De vindar som strömmar ut genom Geardons gap orsakar en gigantisk virvel i Ormsjön innan de skingras. Vattenvirveln kallas Faryngia, eller "världssvalget", och har blivit många oförsiktiga sjöfarares död.

NIVRALERNA

Ögruppen Nivralerna bildar det handelsvänliga kungadömet Niferland mitti Ormsjön. Öarna reser sig ur vattnet just öster om Faryngiavirveln. Handelsmän från Kopparhavet menar ofta att Nivralerna är världen ände, ty bortom dessa öar härskar söderns laglösa pirater.

SÖDRA ORMSJÖN

Ormsjön söder om Nivralerna är högst osäker för ensamma fartyg. Solunas kust bortom Thelgul är ett gytter av små furstestater med skiftande styre. Somliga kallar dessa trakter "Pokti", efter ett feliciskt ord som betyder 'oordning, barbari'. Rikena lever på att sälja varor norrut och på att plundra varandra.

På Samkarnas ostkust nedom Drakryggens berg bor endast isolerade stammar som varken har eller har behov av kontakt med andra än sig själva. Det sägs att infödingarna blir alltmer underliga ju längre söderut man kommer och att gränserna mot serpenternas land Mosgilak bebos av vidriga korsningar av de två arterna.

HORYNS GAP, MAAR LACRA OCH AMARGOH

Den som seglar för långt söderut i Ormsjön, kan fångas av starka strömmar nära Horyns gap, sjöns utflöde mot haven bortom. Hans skepp sugs nerför forsarna i gapet och om det inte krossas, vilket vore att föredra, sköljs han ut i Maar Lacra — Tårarnas ocean. I Maar Lacra faller inget regn och inga vindar blåser. Hettan är stillastående och mördande. Den enda vägen tillbaka till civilisationen torde vara att paddla båten till land och försöka vandra norrut.

Den döda ön Amargoh bebos enligt legenden av titaner med blygrå hud, vilka tar sin näring ur stenarnas fossiler men gärna sticker emellan med människokött som omväxling.

SOLUNA

EFARO

Den nordvästra delen av Soluna kallas Efaro och begränsas av Kopparhavet i norr, Ormsjön i väster och Gizurbergen i söder. Efaro är sedan gammalt ett stolt, men tragiskt land. Befolkningen är delad i åtta stammar som ständigt förråder varandra. Den för tillfället styrande stammen brukar sälja konkurrenternas framstående medlemmar som slavar till morëlvidynerna och felicierna. Trots detta lever man i visst välstånd eftersom landet är rikt på ädelmalm och god jord.

Efarerna är stora och mörka, deras hår är ljust för att inte dra åt sig solens värme. De är krigiska till sinnes men även dragna åt konst.

SOMBATZE

Sombatze var ett av de ursprungliga kulturområdena runt Golwyndas sötvattenhav. Trakten

har i alla tider klarat sig från historiens törnar genom sitt undanskymda läge bortom Efaro. När striderna har böljat i Ereb, har Sombatze kunnat odla sin majs och tappa sina sockerlönnar i lugn och ro. Någon gång under fredligare tider har efariska stamhövdingar fått för sig att plundra landet, men Sombatze har i dessa lägen med skicklig diplomati lyckats uppvigla de andra stammarna till inbördeskrig och själva hållit sig utanför. Från Sombatze kommer många av de ursprungliga grödorna och mycket annat av livets goda. Landet styrs av rika godsägare under en vald stormogul.

TRAXILME

Tar man sig genom Gizurbergens pass från södra Sombatze, står man inför Traxilmes ökenslätter. Dessa trakter ska en gång ha blommat av trädgårdar, städer och främmande folk, men ligger sedan många hundra år torra och öde.

Bergen i Traxilme är av mångfärgad koloritsten som får landskapet att skimra i regnbågens färger. Ökenslätterna täcks av puderfin violett sand med skiftningar i grönt och gult, medan bergen tecknas i skarpt purpurrött och andra klara nyanser. Själva luften skiftar färg, sannolikt genom att magnetiska strömmar lyfter fram olika partiklar från dag till dag, så att man vandrar som i en dröm.

Traxilme är emellertid lika förrädiskt som vackert. Från slätterna hämtar många gifthandlare mineraler som är stommen i allehanda dödliga brygder. När det blåser upp kan vidsträckta giftmoln bildas och göra omgivningen osäker. De otillgängliga ruinstäderna i Traxilmes inre hemsökes enligt västra Solunas nomader av gastar och demoner.

SOLUNAS INRE

Öknarna i Solunas inre är olycksbådande platser, där uråldriga ruinstäder vittnar om försvunna civilisationer vars perverterade rester döljer sig i dunkla kryptor. Ofta talas det om förbjudna, giftiga slätter där få människor satt sin fot. Vad som egentligen döljer sig i dessa är okänt, och ingen har velat riskera livet i försök att undersöka saken närmare.

THELGUL

På Solunas fastland i höjd med Nivralerna ligger prästståten Thelgul, vars folk dyrkar himlens kroppar. De två rikena är arvfiender, men drabbar sällan samman i större krig eftersom de är beroende av varandra för god handel. Niferland har en stark galärflotta som behärskar norra Ormsjön och därmed sjöhandeln med Kopparhavet, men Thelguls karavaner skaffar handelsvarorna från Solunas inre.

GOLWYNDAHAVET

Mellan kontinenterna Ereb, Soluna och Akrogal rinner en enorm sötvattenkälla upp. Källan bildar Golwyndas sötvattenhav, vars centrum buktar upp som ett glasberg av vattentrycket underifrån. På vattenbergets gnistrande sluttningar leker ständigt sjöfolk av skilda slag. Det sägs att varelserna bor i underbara städer på havsbottnen runt källan, dit inga skepp kan segla på grund av den starka motströmmen. Även nära utflödena finns kraftiga strömmar som kan dra med sig ett fartyg i fördärvet.

De enorma vattenmassorna från Golwyndas sötvattenhav har tre utflöden — Raas Narram, Demontungan och Grelgi.

RAAS NARRAM

I väster finns Raas Narram, där miljarder ton vatten varje sekund faller ner mot Kopparhavet. På nordsidan av fallen finns resterna av en tvåtusen år gammal slusstrappa som byggdes av kejsar Garhues av Krun. I dessa dagar finns ingen möjlighet att segla från Kopparhavet till Golwyndahavet, men skepp kan med stor möda bäras uppför bergen. Östra Kopparhavets vatten kan drickas längs hela Efariska kusten. Vid ”Vägen bort” har det genom avdunstning blivit för salt för att släcka törsten.

DEMONTUNGAN

Mot norr rusar vattnet under den stenbro som förbinder Ereb med Akrogal och som kallas Demontungan. Vattnet färdas dolt genom berget och skjuter fram högt över Masevabukten som en massiv vattenstråle. Där vattnet forsar fram liknar berget ett ondsint ansikte och forsen sprutar ur dess mun. Primitiva stammar runt bukten dyrkar än idag ansiktet som guden Okasu, och benämningen ”Demontungan” används både om stenbron över floden och om vattnet som forsar ur ’gudens’ mun.

GRELGIFALLEN

Åt öster strömmar Golwyndahavets vatten utför Grelgifallen som är lägre, men mer vidsträckta än de vid Raas Narram. Mitt i fallen ligger ön

Habete Grelge, på båda sidor omströmmad av virvlande forsar. Habete Grelge är ett uråldrigt furstendöme som i alla tider ska ha regeras av samma ätt magiker. Ön är endast tillgänglig från luften.

DE ÖSTRA HAVEN

GLASHAVET

Bortom Grelgifallen ligger Glashavet, vars klippor och rev är genomskinliga och mycket vassa då de bryts sönder. De många osynliga reven gör Glashavet ofarbart såvida man inte vet den exakta farleden. Glashavet sträcker sig ända ner till Traxilmes kust och skyddar Sombatze mot Valgussjöns onda folk.

VALGUSSJÖN

Det stora vattnet bortom Glashavet kallas Valgussjön, men är i stort sett okänt för Erebs befolkning. Det är så gott som omöjligt att ta sig dit. Valgussjön har ett stort antal öar bebodda av främmande folk, titaner, cykloper, sphinxer och andra märkliga varelser. Det ryktas att drakarna håller sina sällsynta tingsmöten på öar i Drakarnas Arkipelag i sydöstra Valgussjön, där deras ursprungliga lekplatser finns, men detta kan vara rena fantasier.

YNDAR

Längt borta i öster finns också den onda ön Yndar, nekromantikens ursprung. Yndar har lyckligtvis knappast något samröre med Erebs folk, men den förbannade staden Krau-Ki, som flyttades av gudarna från Yndar till det nordliga Marjura, har haft ett dåligt inflytande på kontinentens nordvästra områden.

AKROGAL

Akrogal, kontinenten öster om Ereb, saknar till stor del fasta statsbildningar och bebos av nomadfolk och kringvandrande jägarstammar.

DEMONTUNGAN

Demontungan, här i betydelse av den naturliga stenbro som förbinder Ereb med Akrogal, behärskas av nidlänningarna på västsidan. Bron är livligt trafikerad av karavaner och har stor strategisk betydelse. Ett par mil norrut i Masevabukten ligger staden Bahaz där trakoriska kavareller ankrar jämsides med barbarskepp för att byta varor med söderns och österns folk.

KALMURRI

På östra sidan av demontungan ligger Kalmurri, vars enväldige härskare sägs vara mångudinnans son. Då härskaren dör, ger sig speciella, heliga trupper ut för att söka gudens nya inkarnation; ett nyfött barn med ett helt vitt öga. Dessa trupper har ingen annan syssla utan lever långa lata år mellan trosskiftena. De måste emellertid hålla sig andligen rena, och kan därför inte ägna sig åt världsliga nöjen under sin väntan. Härskarens vita öga är ett arv från den bleka månskivan, som anses vara den enda delen av mångudinnan som är synlig för människor. Vid fullmåne måste kalmurrerna vara mycket gudaktiga eftersom gudinnan ser dem, men nära nymåne gäller inga moralregler. Livet i Kalmurri pendlar därför mellan fromhet och svinlevnad med månens faser. Månförmörkelser är i Kalmurri speciella högtider. Då stänger mångudinnan sitt öga under några timmar som tecken på att allt är tillåtet.

FURGIA

Bortom gränsfloden Harytis ligger det gamla Furgia, Kalmurris ärkefiende och regionens skydd mot ondskefullare folk från öster. I Furgia lever urgamla adelsätter kvar med sina vackra riddarideal bevarade. Huvudstaden Ketoriam vid Harytis' mynning är en av Altors rikaste och starkaste städer. Staden har bara fallit två gånger på tusen år till de vilda nomadryttarna från nordost.

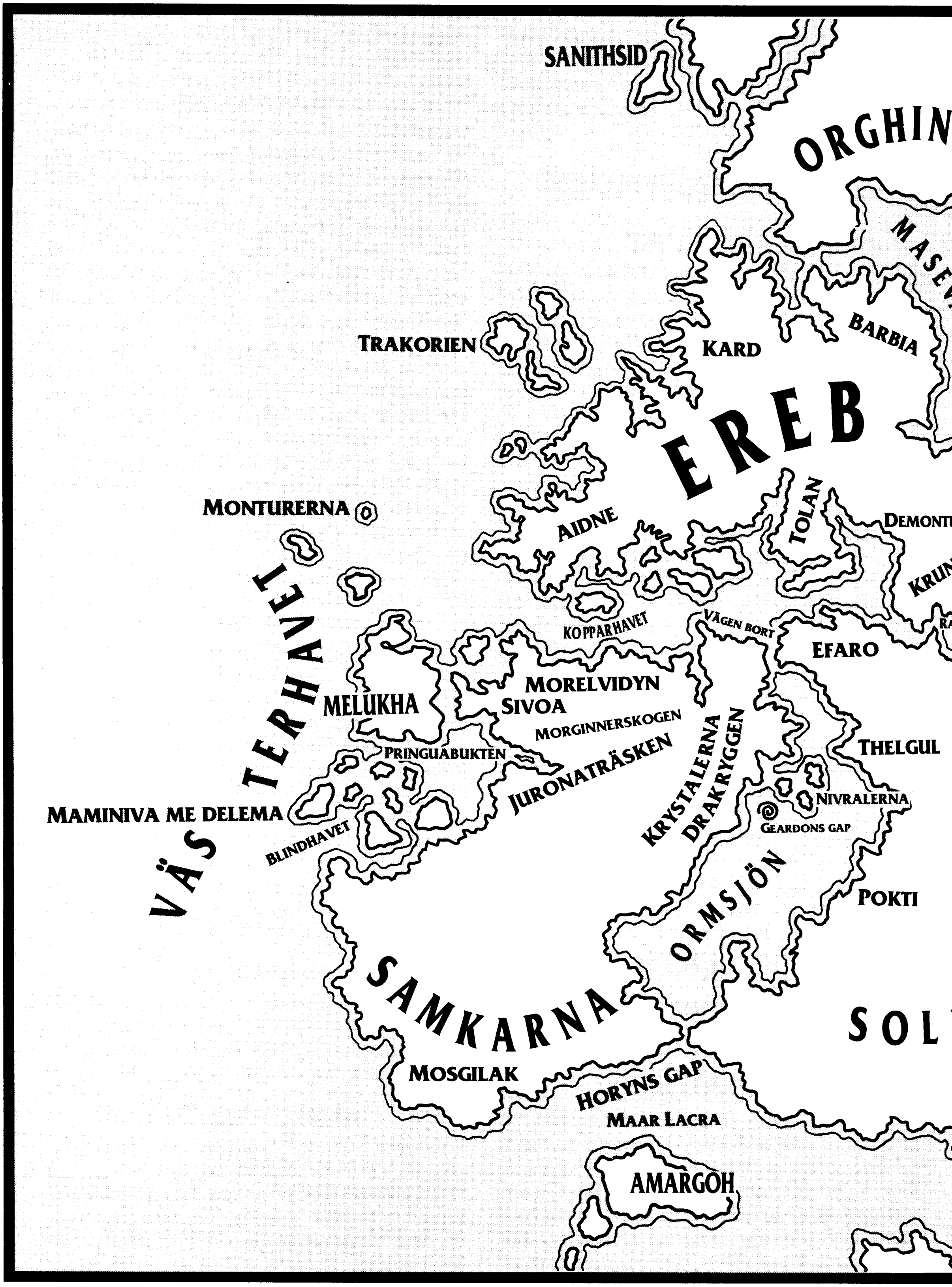
I början av korstågens tid i västra Ereb avseglade mängder av trogna riddare till Furgia för att 'omvända' hedingar, men korsfararna slogs tillbaka efter hårda strider.

KAMSUN

Det avlägsna Kamsun är närmast okänt i Ereb. Vissa exklusiva varor, exempelvis kamsunsk papir, som man syr rikemanskläder av, letar sig ibland västerut till de stora marknaderna.

VILDMARKERNA

Trakterna bortom Trimbusbergen i norra Kalmurri behärskas av nomad- och jägarfolk. Mellan Trimbusbergen och Kamsun ligger vida stäpper där ryttarfolk huserar. Ännu längre norrut tar de ändlösa skogarna vid, befolkade av indianliknande jägarfolk som helst vill vara ifred.


SANITHSID
ORGHIN
MASEV
BARBIA
KARD
TRAKORIEN
EREB
TOLAN
DEMONTU
AIDNE
KRUN
MONTURERNA
VÄSTERHAVET
KOPPARHAVET
VÄGEN BORT
EFARO
MORELVIDYN
MELUKHA
SIVOA
MORGINNERSKOGEN
PRINGUABUKTEN
THELGUL
JURONATRÄSKEN
KRYSTALERNA
DRAKRYGGEN
NIVRALERNA
MAMINIVA ME DELEMA
GEARDONS GAP
BLINDHAVET
ORMSJÖN
POKTI
SAMKARNA
SOL
MOSGILAK
HORYNS GAP
MAAR LACRA
AMARGOH


EREBS VÄSTRA HALVKLOT
SLIMPAKU
TRIMBUSBERGEN
BUKTEN
KALMURRI
AKROGAL
KAMSUN
NGAN
FURGIA
NARRAM
GRELGIFALLEN
VALGUSSJÖN
GLASHAVET
SOMBATZE
YNDAR
TRAXILME
IRENDOR
INA
DRAKARNAS ARKIPELAG

ALTORS UNIVERSUM

Altor är namnet på den värld där kontinenterna Ereb, Soluna, Efaro, Akrogal, Jih-pun, m. fl. ligger. Ingen kan riktigt veta hur Altor ser ut, men givetvis har astronomer och andra lärda män fastlagt teorier för hur man tror att det hela fungerar. Den mest trovärdiga, och numera allmänt vedertagna, teorin om universums utseende, presenterades för första gången år 612 fO av den furgiske astromomen Dykos Barrha. Världsbilden har därav kommit att kallas den dykiska.

DEN DYKISKA VÄRLDSBILDEN

I universums mitt svävar Altor, dess enda normala värld. Altor är ett perfekt klot med en diameter på ungefär 1.000 mil[1] (omkrets ≈ 3.000 mil[2]). Planeten skiljer sig dock från jorden på flera punkter. Klimatet är helt annorlunda än jordens. Vid nordpolen härskar en förlamande köld. Ju längre söderut man färdas, desto varmare blir det och vid sydpolen är hettan näst intill mördande. Exakt varför det förhåller sig på detta sätt vet endast gudarna. Ingen har någonsin kunnat utforska något av dessa områden närmare.

Altor har många kontineter av olika slag spridda över det hav som täcker större delen av dess yta. En av dessa kontineter är Ereb. Den ligger strax norr om ekvatorn, en tänkt linje precis mitt emellan nord– och sydpolen. Medeltempraturen för året ligger ungefär på ±0° C[3]. Landet Jih-pun som beskrivs i Drakar och Demoner Samuraj ligger på ungefär samma breddgrad, fast på planetens andra sida.

Altors atmosfär tunnas av ju längre från dess yta man kommer, och ju längre bort från Altors yta man kommer, desto svårare blir det att klara sig. På 15.000 meters höjd har en vanlig människa vissa problem med syreupptagningen, medan det på 20.000 meters höjd är nästan omöjligt att klara sig längre stunder. I lufthavet svävar många olika ting, däribland ön Caranor, silveralvernas hem.

GUDARNAS ROLL

Enligt Dykos så skapades Altor någon gång i ett fjärran förflutet av många gudar, vilka försåg planeten med växter, djur och intelligenta varelser. Som gudar brukar spelar även Altors herrar ett evigt spel med planeten som bräde.

Då Altor skapades så bands den samman av vissa lagar. En av dessa är Förgänglighetens Lag, som säger att inget kan vara för evigt. Förr eller senare måste det förgås. Inte ens alver lever för alltid, trots att det verkar så för de kortlivade människorna. Om någonting evigt bestående skulle komma till Altor, så bryts Förgänglighetens Lag och världen rubbas ur sina banor, vilket oundvikligen skulle leda till dess förintelse. De döda skulle återuppstå, tiden skulle inte längre finnas, universum skulle inte längre fungera.

Det enda som är helt evigt är gudarna, och om dessa skulle komma ned på Altors yta skulle Förgänglighetens Lag alltså brytas. Av denna orsak så kan aldrig gudarna ingripa direkt i Altors skeende, utan de måste agera genom ombud, vanligen benämnda halvgudar beroende på sina övermänskliga krafter. Även Gudagåvor och Sändebud är tecken på gudarnas önskan att ingripa.

Inte ens de allra ondaste gudarna, som visserligen önskar världens undergång, vill att Lagen skall brytas, då detta skulle medföra att de inte längre kan få utlopp för sin ondska. Resultatet skulle bara bli en ändlös strid mellan goda och onda makter, och både de onda och de goda gudarna vet att ingen tjänar något på detta. Av denna anledning bevarar de onda gudarna Altor så att de kan verkställa sina mörka syften i liten skala, på planetens yta.

GUDARNA

Det finns oändliga mängder av trosföreställningar runt om i Ereb. Vissa folk dyrkar Vattnets gudar, andra dyrkar Mörkrets gudar, åter andra tror på en Allsmäktig Skapare. Enligt Dykos så är alla dessa föreställningar bara villfarelser; eftersom gudarna aldrig visat sig så föreställer sig Altors invånare gudarna på olika sätt. De flesta folk känner bara till ett fåtal utav de gudar som kämpar om herraväldet på Altor, och man dyrkar de gudar man känner till. Alla tror de dock att de gudar just *de* tror på är de enda; ingen religion kan innefatta alla de oändliga gudarna som härskar i Kosmos.

Många folk tillber den gud som skapat dem, och anser sålunda att den guden är den Enda.

Andra folk har en hel pantheon av gudar som beskyddar olika företeelser i naturen. Alla de gudar som Altors folk dyrkar är dock bara mer eller mindre korrekta bilder av de verkliga gudarna som skapat världen.

Det bör tilläggas att ingen seriös lärd man i Ereb fortfarande tror på Dykos gudasyn år 610 eO; alla tycker sig ha fått bevis för att den gud eller de gudar just *de* tillber är den eller de enda. Den allmänna uppfattningen är att Dykos teorier är en produkt av den allmänna ogudaktighet som rådde före den tredje konfluxen, och som också indirekt orsakade denna katastrof.

GUDARNAS KAMP

Altor karakteriseras enligt de flesta av Erebs religioner av en långsam, men inte mindre oförsonlig, kamp mellan ljusets och mörkrets gudar. Ljuset står också för godhet, medmänsklighet, värme, barmhärtighet och tolerans, medan mörkret även symboliserar köld, våld, egoism och intolerans. Gudarna från bägge sidorna anses sträva efter att utsträcka sin makt över en så stor del av planetens yta som möjligt. Kontinenten Ereb, Jih-pun och många andra länder ligger nära köldgudarnas domäner och när dessa tillväxer i makt står istid för dörren.

För att bibehålla ett drägligt klimat för sina dyrkare sägs många gudar försöka balansera kölden och värmen mot varandra. Detta metafysiska maktspel är mycket viktigt för planetens invånare.

HIMLAKROPPARNA

Runt Altor kretsar tolv observerbara, klotformade himlakroppar: nio små månar, solen, Raukhra och dessutom fixsfären, där stjärnorna är fästa. Inga normala varelser kan leva på dessa himlakroppar. månarna, solen och Raukhra är alla betydligt mindre än Altor till storleken.

LUNA

Luna, eller Lûnia, som den också kallas, är den klart största av de nio månarna och den enda som är synlig året runt med blotta ögat. Denna himlakropp tar ungefär 24 timmar på sig att kretsa ett varv runt planeten. Den exakta omloppstiden varierar med upp till ett par timmar av orsaker som de vise ännu inte känner till. Det tar en månad för Luna att vrida sig ett varv kring sin egen axel.

Luna har en svart sida och en lysande sida. Den lysande sidan liknar ett ansikte och den allmänna tanken är att himlakroppen är en gudom som för evigt vandrar sin oregelbundna bana över världen och som ibland skänker natten ljus. Skillnaden mellan Lunas och solens ljus, är att Luna inte skänker någon värme; hennes ljus är fritt från detta element. Luna sägs nämligen vara en vän till köldgudarna, även om hon själv inte hör till deras skara, ty utan köldgudarnas skydd skulle månen ha förbränts till stoft av solens strålar.

DE ÖVRIGA MÅNARNA

De övriga månarna är betydligt mindre än Luna, och de allra minsta kan bara ses med hjälp at stora teleskop. Flera av månarna kretsar runt Altor med exakt samma hastighet som Altor roterar runt sin egen axel, så att ständig solförmörkelse uppstår där de kastar sin skuga. Sådana områden undviks av de flesta levande varelser, och inga trovärdiga rapporter finns om hur det ser ut i 'svarta hålen', som de kallas. Det finns tre kända svarta hål; ett i södra Solunas djungler; ett långt ute i Västerhvet; och ett i ostligaste Akrogal, där ingen erebier någonsin satt sin fot. Somliga tror att det mystiska Krindenmaar i Trakorien tidigare varit ett svart hål.

För den vanlige människan är de åtta små månarna endast kända genom att de givit namn åt några av årets månader.

SOLEN

Livgivaren och Ljusskänkaren är en av de viktigaste gudomligheterna i Altors universum. Han går under otaliga benämningar bland olika folk, men somliga förnekar till och med hans existens helt. De flesta anser dock att solen är en värmens gudom som kretsar runt Altor i en bana strax utanför Lunas. Det tar exakt 24 timmar för den att färdas ett varv runt världen.

Solen är en ständig schackpjäs i spelet mellan köld och värme. Värmens gudar försöker pressa solens bana norrut så att den lyser på allt större delar av norra halvklotet och skingrar köldens kraft.

Köldgudarna ser solen som sin största fiende. De anstränger sig till det yttersta att pressa dess bana mot söder. Allra helst skulle de vilja utsläcka solens kraft helt och kasta Altor i en evig iskyla, där deras makt skulle vara okränkt och där endast Lûnia skulle skänka ljus.

FIXSTJÄRNORNA

Långt bort från Altors yta, allra längst bort vid universums gräns, finns en sfär av svart, okänd materia på vars insida ett stort antal klart lysande stjärnor sitter. Hur de hamnat där eller varifrån de kommer vet man inte, men däremot är det allmänt känt att de då och då lossnar och faller ned mot Altors yta i färgsprakande stjärnfall.

Alla folk i Ereb har vissa föreställningar om vad stjärnorna symboliserar. En vanlig tro är att stora hjältar efter sin död förs till fixsfären för att för evigt påminna folk om sina hjältedåd och lysa upp världen. Deras konturer bildas av stjärnorna, och genom att dra tänkta liner kan man få fram stjärnbilder av berömda hjältar och företeelser.

En av de klarast lysande stjärnbilderna som kan ses från hela Altor är Orcherion Krigaren. Med höjd sköld och höjt svärd står han för alltid redo för att dräpa besten Carcheloch, vars ormformade kropp slingrar sig under hans fötter och sprutar sitt etter över honom.

En annan tydlig stjärnbild är den Gyllene skäran, med vilken kung Gesnus i forntiden skar bort tre ormar från Medusas huvud för att kunna lämna dem i pant för sin älskade, som var fången hos Dödsfursten. Både Gesnus, skäran och de tre ormarna bevarades i fixstjärnornas sfär som en påminnelse om de forna dåden.

Stjärnorna har, såvitt man vet, ingen större inverkan i Altors skeenden, bortsett från att deras positioner vid en persons födsel för alltid kommer att prägla hans liv. De är mycket uppskattade av sjöfarare, som med stjärnornas hjälp kan navigera över haven.

ANDRA HIMLAKROPPAR

Det finns berättelser om fler himlakroppar som en gång i tiden kretsade kring Altor, t. ex. Azuria, även känd som Blå Månen, som enligt havsfolkens myter skänkte dem ljus under natten. Azuria löpte i samma bana som solen, 180° från dess position, och förintades i samband med den Första Konfluxen.

Det är också möjligt att gudarna, vars vägar är outgrundliga, en gång i framtiden kommer att framskapa ytterligare kroppar på Altors himmel till förundran eller skräck för dess invånare.

RAUKHRA

Ytterligare en viktig himlakropp kretsar kring Altor, den onda Raukhra. Denna himlakropp lyser med ett ständigt blodrött och kallt sken. Dess bana är en mycket utsträckt ellips som gör att den endast är i Altors närhet några gånger per årtusende och under resten av tiden förvisas månen till rymdens eviga tomhet. Men dessa tidpunkter är alltid fyllda av stor ondska. Till exempel strök Raukhra mycket nära Altor under den tredje konfluxen. När Röda Månen kan skymtas för blotta ögat på Altors natthimmel samlas dess invånare vid kultplatserna och uppsänder böner till gudarna om frälsning undan Raukhras makt, ty endast dyrkare av svarta, onda gudar fröjdas över det röda ljusets förbannelser.

Raukhras bana är mycket oregelbunden och inte ens de främsta bland stjärnskådare har skapat en ekvation som kan förutse när den härnäst kommer att återvända till Altors närhet. Detta har fått många visa män och kvinnor att tro att Raukhra är en kaosmakt, vars mål är planlös förödelse och ordningens undergång. Sanningen är förborgad i gudarnas värld.

SHAKHORA

Vissa mörkerkulter hävdar att det finns en svart måne, Shakhora, synlig endast för kultutövarna, och som skänker dem krafter i kampen mot ljuset. Dess existens är svår att fastställa, men de vise misstänker att om den existerar så kretsar strax utanför solen. När den 'syns' på himlvalvet lär mörkrets sändebud få ökade krafter från dess svarta "sken".

KOMETER

Kometerna är skräckinjagande järtecken i skyn, enligt religiösa ledare frammanade av gudarna som budskap till deras dyrkare. En komet dyker alltid upp överraskande, sveper nära Altors yta och försvinner sedan för evigt ut i tomheten. En komet återkommer sedan aldrig igen till Altor.

---

[1]) Att jämföras med jordens ca 1.250 mil

[2]) Att jämföras med jordens ca 4.000 mil

[3]) 'C' står i detta fall för Cessilu (306–384 eO), en lärd man som levde och verkade i Atrema i Berendien och 'uppfann' ett sätt att mäta temperaturer med hjälp av kvistar från erebcedern. En grad Cessilu motsvarar ungefär en jordisk grad Celsius.



STJÄRNBILDER

Alla folk i Ereb har vissa föreställningar om vad stjärnorna symboliserar. En vanlig tro är att stora hjältar efter sin död förs till himlavalvet för att för evigt påminna folk om sina hjältedåd och lysa upp världen. Deras konturer bildas av stjärnorna, och genom att dra tänkta linjer kan man få fram stjärnbilder av berömda hjältar och företeelser.

Avbildad ovan är den stjärnhimmel som syns från Ereb. Om man befinner sig på andra delar av Altor så ser man en annan stjärnhimmel, även om vissa stjärnbilder är desamma.

ORCHERION KRIGAREN OCH CHARCHELOCH

En av de klarast lysande stjärnbilderna som kan ses från hela Ereb är Orcherion Krigaren med sitt juvelbesatta svärdsbälte och silverskimrande svärdskida. Orcherion var en forntida hjälte som vann sin största berömmelse genom att dräpa den tvehövdade ormen Charchaloch, som även den förevigats, besegrad under Orcherions fötter.

GYLLENE SKÄRAN, KUNG GESNUS OCH MEDUSAS HÅR

En annan tydlig stjärnbild är den Gyllene skäran, med vilken kung Gesnus i forntiden skar bort tre ormar från Medusas huvud för att kunna lämna dem i pant för sin älskade, som var fången hos Dödsfursten. Både Gesnus, skäran och de tre ormarna bevarades i fixstjärnornas sfär som en påminnelse om de forna dåden.

HARABLOS (DRAKEN) OCH HAGROS (SKEPPET)

Draken Harablos spred enligt legenderna skräck runt hela Ereb någon gång i den avlägsna urtiden. Till slut var det hjälten Akkillo som med sitt skepp Hagros lyckades jaga ut Harablos över havet, där draken störtades. Hans kropp bildade ön Caddo.

LUTAN

I berättelsen om kejsar Leodorn och hans kejsarinna Farimah spelar den magiska lutan Alofon en framträdande roll. Det var med denna som kejsarinnan lyckades beveka den jätte som fängslat Leodorn i Altors djupaste kamrar, så att kejsaren kunde fly. Tyvärr dog Farimah då jätten insåg att hans fånge flytt, men han fick senare sona dråpet då Leodorn återvände till underjorden.

TURINGWIL (VARGEN) OCH VILÉVIN (RYTTAREN)

Den jättelika vargbesten Túringwil är enligt legenderna fadern till alla Altors vargar, ulvar och hundar. Túringwil lär ha varit stor som två oxar, och med drakfjäll under sin päls var han helt osårbar. Hans glupskhet blev även hans fall; den listige hjälten Vilévin klädde sig i ett harskinn och slog vad med vargen om att han inte kunde sluka honom hel. Túringwil lyckades dock med detta, och väl inne i magen kunde Vilévin dräpa vargen.

STAVEN

Denna stjärnbild kallas även Spjutet eller Lansen. De flesta ser dock i detta raka streck, bildat av fyra stjärnor, ärkemagikern Kossels beryktade stav med vilken han skulle störta himlavalvet. Som straff för sitt högmod togs staven ifrån honom och fästes av gudarna på stjärnhimlen utom räckhåll för den onde magikern.

SVÄRDET, DEMONEN OCH ELFHELM (DEMONENS BANE)

Svärdet Yrbad är det legendomspunna vapen med vilket den lille pojken Elfhelm i urtiden dräpte Mörkrets Demon och därmed skapade dagen. För att få svärdet var Elfhelm tvungen att utföra fem stordåd; han skulle stjäla dvärgkungen Òlavos gyllene styrkebälte; dräpa havsmonstret Yngarsil, samla frukter från månalvsdrottningens odödliga trädgård, finna ett sätt att tämja bergsjätten Nidar (vars boning blev Nidabergen) och slutligen utse den vackraste ungmön i hela världen. Elfhelm lyckades och kunde därmed befria svärdet från det fängelse av järn och is där mörkrets gudar stängt det inne.

GHAZIL (DVÄRGEN)

Ghâzil anses vara alla dvärgars anfader och finns därför förevigad i form av denna lilla men ljusklara stjärnbild.

GUDARNAS HJÄLM

Berättelsen om barbarerna och Gudarnas hjälm är en lång och tragisk saga som är mycket populär bland Erebs barbarfolk. Legenden förklarar bl. a. varför barbarfolken är ljushåriga och ofta bär skägg och varför de skyr magi. I kort handlar sagan om hur Ilfdanúr, sonen till barbarernas konung, stjäl Gudarnas gyllene hjälm för att själv kunna komma till gudarnas rike. Hans plan går dock i stöpet då han blir varse gudarnas magiska krafter.

ARUROS (GETEN)

Enligt de gamla joriska sägnerna var Mingar smeden bland gudarna. Han vägrade länge skänka Erebs folk metaller att smida, men hjälten Hôrgar-Nîr lyckades fånga hans husdjur, geten Aruros, som med sina klövar och horn av sex olika metaller skuttade från berg till berg och skapade fyndigheter av metallerna.

HARPAN

Den gudasmidda harpan Belerofon tillhörde Parikila, fåglarnas moder, och med denna harpa skapade hon fåglarnas sång för att de skulle ha något skydd mot Mörkrets Herre. En av fåglarna, kråkan, var dock för tillfället fången hos denne Mörkrets Herre, och därför har inte kråkan någon sång.

SOLEN

Den Lysande vägens kyrkas symbol är solen, och den mycket ljusstarka stjärnbild som finns mitt på himlavalvet har därför fått detta namn.

KONFLIKTER I EREB

Som i alla civiliserade världar så blir folk till och från väldigt sura på varandra i Ereb Altor. I bland får det inga följder alls, utan man gör upp i godo, men i bland händer det att det får mer konkreta och viktiga följder.

I Ereb pågår för tillfället flera konflikter som troligen kan leda till krig i framtiden. Krigen i sin tur, för med sig mängder av sysselsättning för dristiga äventyrare; antingen som legosoldater eller som plundrare. Krig innebär att deras äventyrsmiljö blir osäker, eftersom fientliga trupper kan dyka upp när som helst. Ordningsmakter fungerar allt som oftast inte i krigstid, vilket leder till att tjuvar, plundrare och andra kriminella element kan härja ganska fritt.

Å andra sidan finns det de som skor sig gott på krigen och konflikterna; segerrika generaler blir krösusar av allt krigsbyte; handelsmän blir rika som troll eftersom de kan ta ut väldiga överpriser för sina bristvaror.

De större oroshärdar som finns år 610 eO är följande:

FELICISKA PIRATKRIGET

Feliciska skeppsägare har länge haft möjlighet att köpa sig kungliga kaparbrev som 'tillåter' dem att kapa 'fientliga' handelsfartyg i Kungens namn. Under 600-talets första decennium har kung Kuthegil Halvskägg delat ut allt fler kaparbrev rörande erebosiska fartyg, vilket inte har setts med blida ögon av ereboserna, berendierna och i viss mån dalkerna.

Svaret på Kuthegils åtgärd blev att Erebos började sända sina fartyg i konvojer med kraftiga eskorter, vilket har givit Felicien en ursäkt att öppet rusta sin flotta; främmande krigsfartyg rör sig i omgivningarna.

På feliciernas sida står även hynsolgerna, hur pass mycket hjälp man nu kan få utav det av inbördeskriget splittrade riket. Både adelsmännen och konungen står dock på feliciernas sida; troligen den enda gemensamma åsikt de har. Kungen hoppas att ett krig mot en främmande makt (läs: Berendien) kan ena det söndrade riket, adelsmännen vill expandera västerut och få ensamrätt på handeln österut.

På Erebos sida står Berendien och Caddo, militärt och ekonomiskt starka makter med ett minus; gammalt groll varar länge. De tre makterna har inte kunnat enas om en gemensam handlingslinje, vilket kan ge Felicien chansen att krossa dem en och en, en inte alls omöjlig tanke. Särskilt är det Caddo och Erebos som inte alls drar jämnt; de flesta krigsråd har slutat i totalt kaos. Somliga tror att Caddo när som helst kan byta sida för att en gång för alla krossa sin gamla ärkerival.

Erebosernas främsta handelspartners, Kardien och Zorakin, har inte visat något intresse av att blanda sig i konflikten; bägge har svaga flottor, och zorakierna har inte glömt den näsbränna de fick i det förra feliciska kriget...[1].

RANSARDERRÖJET

Ransard har genom sin aggressiva politik länge varit ett orosmoment i norra Ereb. Man anser sig ha revansch att fordra på Trakorien, och har länge rustat för ett anfallskrig. Man har under de senaste tio åren lagt under sig grannriket Alerien, samtidigt som kontakterna med grannarna förämrats.

Ransard har ont om allierade; inget land vill öppet erkänna att man stöder de expansiva och översittande ransarderna. Å andra sidan är ransardernas armé oerhört väldrillad och välutrustad. Med sina flygande riddjur, griparna, kan man lätt sätta disciplinerade kavalleriformationer i panik[2], och även de mest vältränade infanteriformationer bävar då de ser flockarna av flygande ryttare.

En annan faktor att räkna med är det vart hundrade år återkommande korståget från Palinor öster om Ransard. Tecken tyder på att det även år 610 kommer att avgå ett korståg från detta land, trots att ingenting sagts rakt ut. De senaste fyra århundradena har korståget återkommit regelbundet, och det finns ingenting som egentligen säger att det inte skall bli något den här gången... Tvärtom finns risken att ransarderna måste slåss på tre fronter; västerut mot Trakorien; norrut mot alverna och österut mot Palinor.

Stridsberedskapen i Trakorien är låg; krigsflottan är inte i särskilt gott skick och den reguljära armén är otränad. Troligen får trakorierna förlita sig på legotrupper, vilket kan vara riskabelt. Å andra sidan kan öriket räkna med moraliskt stöd från länderna kring Kopparhavet, som ogärna ser att Trakorien faller för Ransards härar. Ett undantag är Kardien, som inte har särskilt goda relationer till Trakorien.

Även alverna i Kardskogen och korsriddarna i Palinor är bristfälligt utrustade. Alver har aldrig varit förtjusta i anfallskrig, och inget tyder på att de skulla ha gjort några speciella förberedelser för ett den här gången heller. Detsamma gäller palinorerna; man svor en gång i tiden en helig ed att dra i korståg vart hundrade år, och nästa gång detta skall ske är i år, år 610. Inget talar dock för att detta korståg skulle bli mer välorganiserat än de tidigare, vilka ofta mer har verkat som principiella markeringar än verkliga krigståg.

NIDLÄNDSKA RENINGEN

Ett annat land som enligt bedömare sägs rusta för krig är Nidland. Den onde magikern Vicotniks rike har de senaste decennierna uppvisat en allt mer ovänlig attityd mot omvärlden, och trots att man aldrig varit öppen mot omvärlden är det värre än någonsin just nu. Spioner talar om en skrämmande religiös fanatism, som får nidlänningarna att följa sin ledares minsta vink. Stridsberedskapen sägs vara god, och enligt den profetia som Vicotnik uttalade då han först kom till Nidland så skall Vicotniks korståg mot resten av världen avlöpa år 612, 'ett dussin dussin år' efter hans ankomst.

Ett troligt problem för Nidland är att man har brist på vapen och rustningar, eftersom det inte finns någon tillgång till järn i landet, och såvitt man vet har nidlänningarna inte köpt upp särskilt mycket järn de senaste hundra åren. Man har dockingen koll på hur Nidlands handel med Akrogal har fungerat, och de är möjligt att man fått tag på vapn därifrån.

Vad gäller grannländernas beredskap så är Hynsolge som sagt invecklat i ett inbördeskrig vars utgång är oviss. Landet skulle stå på knäna om nidlänningarna försökte sig på en offensiv västerut, men det skulle å andra sidan finnas gott om trupper i området.

Cereval kan försvara sig hjälpligt, särskilt trollen i Cer-skogen är farliga motståndare. Hur drakmästarna skulle ställa sig i ett krig är osäkert; troligen vill man dock inte se Vicotnik som väktare av månsilvret. Å andra sidan; vems magi är starkast, Vicotniks eller drakmästarnas? Det troligaste är nog att Vicotnik helt enkelt undviker Cer-bergen och Cer-skogen om han vill gå på Cereval.

Krun, söder om Nidland, har ingen stridsberedskap alls att tala om.

[1] Detta varade mellan åren 370 och 394. År 392 tillintetgjorde den feliciska flottan totalt den zorakiska flottan i sjöslaget vid Selim. Plundringen av Zorakins oskyddade kuster blev omfattande.

[2] Gigant: disciplinerade trupper räknas som odisciplinerade om gripar används i en attack; odisciplinerade trupper får –1 på sitt truppvärde; dock minst 0,5.

DIPLOMATISKA FÖRBINDELSER I EREB

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1. Alver[1]	—	IK	MK	IK	DK	DK	IK	DK	IK	SK	GK	SK	IK	SK	SF	SK	SK	GK
2. Barbia	IK	—	DK	SK	SK	SK	DK	GK	GK	MK	SK	IK	SK	IK	VF	VF	SK	IK
3. Berendien	MK	DK	—	GK	DK	GK	GK	DK	DK	DK	SK	IK	SK	IK	IK	IK	SK	GK
4. Caddo	IK	SK	GK	—	SK	GK	VF	DK	SK	SK	VF	SK	GK	SK	SK	SK	GK	VF
5. Cereval	DK	SK	DK	SK	—	SK	IK	GK	GK	IK	IK	IK	IK	IK	SK	IK	IK	IK
6. Dvärgar[1]	DK	SK	GK	GK	SK	—	SK	DK	SK	IK	SK	SK	MK	SK	VF	DK	SK	GK
7. Erebos	IK	DK	GK	VF	IK	SK	—	VF	VF	IK	GK	SK	SK	SK	IK	SK	GK	GK
8. Felicien	DK	GK	DK	DK	GK	DK	VF	—	GK	GK	DK	SK	SK	SK	SK	VF	SK	DK
9. Hynsolge	IK	GK	DK	SK	GK	SK	VF	GK	—	GK	SK	SK	IK	IK	VF	IK	IK	SK
10. Jorduashur	SK	MK	DK	SK	IK	IK	IK	GK	GK	—	SK	SK	IK	SK	IK	VF	VF	SK
11. Kardien	GK	SK	SK	VF	IK	SK	GK	DK	SK	SK	—	GK	IK	SK	IK	SK	DK	MK
12. Klomellien	SK	IK	IK	SK	IK	SK	SK	SK	SK	SK	GK	—	IK	DK	IK	SK	GK	GK
13. Krun	IK	SK	SK	GK	IK	MK	SK	SK	IK	IK	IK	IK	—	IK	IK	IK	SK	SK
14. Magilre	SK	IK	IK	SK	IK	SK	SK	SK	IK	SK	SK	DK	IK	—	IK	SK	GK	SK
15. Nidland	SF	VF	IK	SK	SK	VF	IK	SK	VF	IK	IK	IK	IK	IK	—	IK	IK	IK
16. Ransard	SK	VF	IK	SK	IK	DK	SK	VF	IK	VF	SK	SK	IK	SK	IK	—	VF	DK
17. Trakorien	SK	SK	SK	GK	IK	SK	GK	SK	IK	VF	DK	GK	SK	GK	IK	VF	—	SK
18. Zorakin	GK	IK	GK	VF	IK	GK	GK	DK	SK	SK	MK	GK	SK	SK	IK	DK	SK	—

NYCKEL TILL TABELLEN:

Tabellen visar hur pass goda eller dåliga kontakter Erebs länder har med varandra. Uttyd tabelen enligt följande:

MK: Mycket goda kontakter. Länderna har en livskraftig allians och stöder varandra i vått och torrt.
GK: Goda kontakter. I en konflikt är det möjligt att länderna stöder varandra.
SK: Sporadiska kontakter. Handelsutbytet är inte så viktigt att landet skulle riskera något i en konflikt.
DK: Dåliga kontakter. Viss handel och ansträngda kontakter sker.
VF: Viss fiendskap råder. Inga handelsförbindelser, men krig är inte aktuellt, ännu…
SF: Stark fiendskap råder mellan länderna. Öppet krig råder eller är nära förestående.
IK: Ingen kontakt alls mellan länderna.

---

1) Trots att dessa folk lever på flera ställen, är deras generella inställning mot omvärlden likartad. Lokala skillnader kan dock förekomma.

KLIMATZONER I EREB

(Dessa regler är en förkortad och förenklad version av kilmatreglerna i Drakar och Demoner Gigant.)

I Ereb Altor finns, liksom i vår värld, flera olika klimat. Längst i norr härskar isherrarna som försöker sprida sin dödliga kyla över Ereb, och längst i söder verkar salamandrarna för att förtära allt levande med sin eld och mördande hetta.

Ungefär mitt emellan nord– och sydpolen ligger kontinenten Ereb, som därför har ett ganska milt och tempererat klimat. Man brukar dela upp Ereb i fem olika klimatzoner:

- *Arktiskt klimat* längst i norr; omfattar Orghin och Sanithsid, isbarbarernas riken. Klimatet utmärks främst av evigt bitande kyla, snö och is. Endast isbarbarerna klarar sig i detta område utan besvärjelser eller mycket speciell utrustning.
- *'Subarktiskt klimat'* som innefattar Jorduashur och Barbia och de förrädiska farvattnen mellan Ereb och Orghin. Klimatet är kallt, kärvt och blåsigt, och endast några korta sommarmånader är snöfria. Ordentligt med kläder krävs för att klara sig i detta klimat.
- *Tempererat kustklimat* i Trakorien och Ransard. Detta klimat kännetecknas av kyliga, nederbördsrika och blåsiga vintrar och milda somrar, stundtals mycket varma och behagliga. De som lever i den exotiska avkroken Sverige känner sig nog ganska hemmastadda i detta klimat, som för sydlänningarna kan te sig fruktansvärt kallt.
- *Tempererat inlandsklimat* är den klart förhärskande klimatzonen i Ereb. Årets medeltemperatur ligger några grader över nollstrecket, och nederbörden är måttlig. I kusterna kan det stundtals vara mycket blåsigt, men för det mesta ställer varken stormar eller slagregn till några större problem.
- *Kopparhavsklimatet* är det för människor mest behagliga klimatet i Ereb. Varma, soliga somrar; korta, milda vintrar med mer regn och slask än snö kännetecknar detta klimat. De lätta vindarna i Kopparhavet gör det idealiskt för sjöfart, men till och från kan väldiga stormar blåsa upp; oftast försvinner de dock lika snabbt som de dyker upp.
- I de sydliga kontinenterna Soluna och Samkarna är det det *subtropiska klimatet* som är förhärskande. Detta kännetecknas av långa perioder av torka varvat med regnperioder som knappt räcker till för att bevattna den torra jorden. Medeltemperaturen för året ligger på ca +10°C, främst beroende på de ofta mycket kalla nätterna.

KLIMAT

Det är skillnad mellan klimat och väder. Vädret skiftar mer eller mindre slumpartat från dag till dag. Klimatet på en viss plats är däremot detsamma. Det kan t. ex. vara hett och fuktigt sommartid eller bitande kallt året runt. Utifrån klimatet kan sedan SL bestämma vilket väder som råder en viss tidpunkt.

Ett klimat har vissa typiska drag som liknar en rollpersons grundegenskaper:

- Medeltemperatur
- Nederbörd
- Vind

MEDELTEMPERATUR

Medeltemperaturen i tabellen visar en given månads normala dagstemperatur. Nattetid sjunker denna med mellan 5°C och 30°C beroende på årstid och geografi (förändringarna är större på sommaren och i kusttrakter).

För att få fram temperaturen en given dag gör man på följande sätt:

- Om det är alldeles i början eller slutet av en månad, utgå från medeltemperaturen mellan de två månaderna i stället för från den temperatur som ges i tabellen.
- Slå 1T20–10. Modifiera temperaturen i tabellen med detta resultat; detta är temperaturen den dagen.

MEDELTEMPERATUR — ARKTISKT KLIMAT

Månad	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Temp.	–30	–30	–20	–15	–10	–5	±0	–3	–7	–10	–15	–25

MEDELTEMPERATUR — SUBARKTISKT KLIMAT

Månad	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Temp.	–20	–20	–15	–5	+5	+7	+10	+7	–3	–7	–10	–15

MEDELTEMPERATUR — TEMPERERAT KUSTKLIMAT

Månad	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Temp.	–15	–10	–5	±0	+7	+10	+15	+10	+3	±0	–5	–10

MEDELTEMPERATUR — TEMPERERAT INLANDSKLIMAT

Månad	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Temp.	–10	–10	–5	+5	+15	+17	+20	+17	+7	+3	±0	–5

MEDELTEMPERATUR — KOPPARHAVSKLIMAT

Månad	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Temp.	±0	+3	+10	+15	+17	+20	+25	+25	+20	+10	±0	–5

MEDELTEMPERATUR — SUBTROPISKT KLIMAT

Månad	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Temp.	+10	+10	+12	+15	+17	+20	+30	+25	+20	+17	+15	+12

NEDERBÖRD

Det finns följande nederbördsgrader:

- Massiv nederbörd (MN)
- Kraftig nederbörd (KN)
- Lätt nederbörd (LN)
- Mulet (MU)
- Växlande molnighet (VM)
- Klart (KL)

Frekvensen av de olika nederbördsgraderna varierar beroende på klimatzon och hur långt från kusten landet ligger. Nederbörd kan komma i tre former: regn, snö eller hagel. Är det minusgrader ute blir det snö i stället för regn. Om det snöar är det 2% chans att hagel bildas. Om nederbörd faller överhuvudtaget, är det sommartid 5% chans att det blir åska.

Följande tabell kan användas för att bestämma nederbörden i ett visst område. Vintertid adderar man ett till tärningsslaget.

1T6	Arktiskt	Subarkt	T. kustkl	T. inlandskl	Kopparhav	Subtrop
1	KL	VM	VM	KL	KL	KL
2	KL	KL	KL	KL	KL	KL
3	VM	VM	VM	VM	KL	KL
4	MU	MU	MU	MU	KL	KL
5	MU	LN	LN	LN	VM	KL
6	LN	LN	KN	LN	KN	MN
7	KN	KN	KN	KN	MN	MN

VIND

Det finns sex grader av vindstyrka:

- Storm (ST, –10 på temperaturslaget)
- Kuling (KU, –5 på temperaturslaget)
- Hård bris (HB)
- Normal bris (NB)
- Lätt bris (LB)
- Stiltje (SE, + 5 på temperaturslaget)

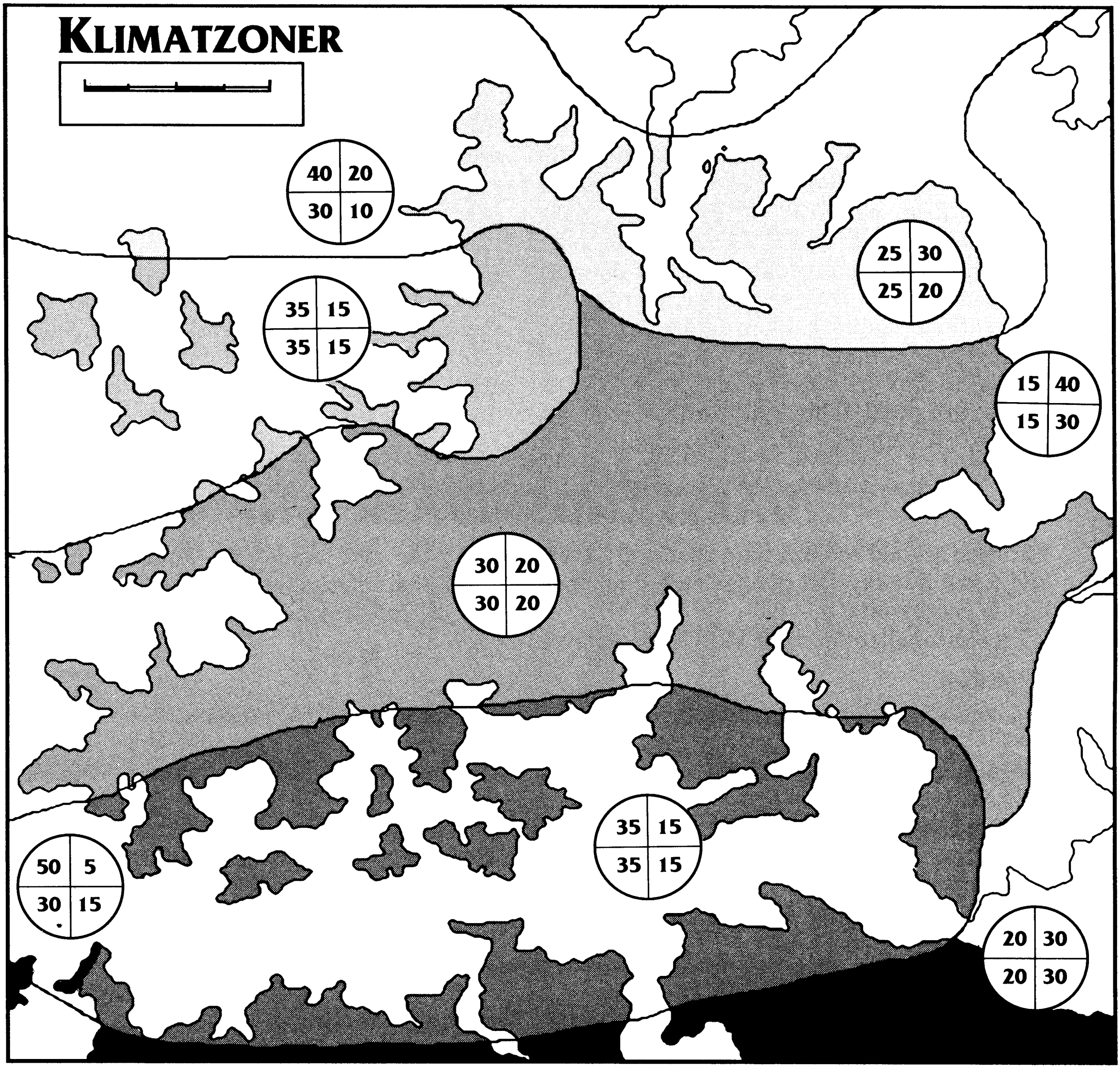
Vad gäller vindriktning så är det mindre lyckat att slumpa fram denna, eftersom vissa vindar oftast dominerar under en hel årstid vilket bl. a. möjliggör längre sjöresor. På klimatkartan finns därför cirklar som visar hur vanliga de olika vindriktningarna är i vissa områden.

Använd tabellen på nästa sida för att slå fram vindstyrkan i ett givet område. Lägg till ett på tärningsslaget till havs.

1T6	Arktiskt	Subarkt	T. kustkl	T. inlandskl	Kopparhav	Subtrop
1	LB	LB	LB	SE	LB	SE
2	SE	SE	SE	SE	SE	SE
3	LB	LB	NB	LB	LB	SE
4	NB	NB	NB	LB	NB	LB
5	HB	NB	HB	NB	NB	LB
6	KU	HB	KU	NB	HB	NB
7	ST	ST	ST	KU	ST	ST

EFFEKTER AV VÄDERLEKEN

- I regn är det alltid omöjligt att skjuta med båge, likaså i Hård bris, Kuling och Storm.
- Fartyg till havs i stiljte ligger helt stilla. Om det är stiltje så skall man dra bort 5 i stället för 10 från den T20 man slår för att modifiera medeltemperaturen.
- Fartyg till havs i storm driver med vinden tills stormen bedarrat. Varje timme som en rollperson är till havs i storm måste han klara ett slag på Sjökunnighet, annars blir han spolad över bord. Detta gäller naturligtvis inte om han befinner sig under däck eller är fastsurrad.
- Om temperaturen kommer över +35 eller under –25 har en rollperson –10% på alla färdigheter som kräver att han måste röra andra kroppsdelar än munnen. För var femte grad som temperaturen stiger över/sjunker under detta, så får han ytterligare –10%. Detta gäller ej om RPn skyddas av besvärjelser, och i kyla gäller det ej om han har extremt välanpassade kläder.
- Vid nederbörd dubblas CL på Smyga och Gömma sig.
- I Storm, Kuling, Kraftig och Massiv nederbörd så halveras alltid CL på Lyssna.



ARKTISKT KLIMAT

SUBARKTISKT KLIMAT

TEMPERERAT KUSTKLIMAT

TEMPERERAT INLANDSKLIMAT

KOPPARHAVSKLIMAT

SUBTROPISKT KLIMAT

SIFFRORNA I CIRKLARNA ANGER PROCENTCHANSEN FÖR EN VISS VINDRIKTNING.

YRKESBEGRÄNSNINGAR I EREB

I Ereb Altors finns en mängd olika kulturer med varierande levnadsstilar och kulturella särdrag. Invånarnas levnadssätt inverkar givetvis även på deras val av yrke. I vissa länder är det t. ex. vanligare med köpmän än med hantverkare; i feodala stater är det gott om egensomslösa, livegna bönder, men å andra sidan också relativt gott om adelsmän. Vilket samhällsklass man är född i begränsar vanligtvis valet av yrke; det händer ytterst sällan att en fattig träl dubbas till riddare, eller att en som till en hertig eller greve ansluter sig till ett kringvandrande gycklarsällskap. Å andra sidan, märkligare saker *har* hänt. Se reglerna nedan som rekommendationer, inte som restriktioner.

Slå 1T100 på följande tabell för att se vilket socialt stånd en RP *växer upp* i. Var han är född spelar ingen större roll; en oäkta adelsmannason som uppfostras av en sköka har inte större möjlighet att bli riddare än skökan själv. Likaså är *ursprungslandet* det land där man växer upp, inte där man är född.

VÄLSTÅNDSNIVÅER (VN)

Var man är född och hur man växt upp påverkar också hur mycket pengar en RP har när han börjar äventyra.

I realiatabellen för varje land finns angivet hur pass rikt landet är, det vill säga det allmänna välståndet. Detta välstånd inverkar på rollpersonernas starkapital (se nedan).

Välstånd	VN
Mycket rikt	200
Rikt	175
Normalt	150
Fattigt	125
Mycket fattigt	100

STARTKAPITAL OCH FÖRBJUDNA YRKEN

Stånd	Förbjudna yrken	Starkapital
Adel	Gycklare	4T3 x VN sm
Köpman	Riddare	3T3 x VN sm
Hantverkare	Riddare	3T3 x VN sm
Skattebonde	Riddare	2T3 x VN sm
Egendomslös	Riddare, köpman, lärd	1T3 x VN sm

YRKESTABELL

Ursprung	Adel	Köpman	Hantverkare	Skattebonde	Egendomslös
Barbia	01–02	03–15	16–25	26–90	91–00
Berendien	01–10	11–25	26–35	36–50	51–00
Caddo	01–07†	08–30	31–50	51–95	96–00
Cereval	01–03†	04–10	11–15	16–95	96–00
Erebos	01–07†	08–40	41–50	51–85	86–00
Felicien	01–06	07–20	21–30	31–50	51–00
Hynsolge	01–08	09–15	16–20	21–60	61–00
Jorduashur	01–02†	03–07	08–15	16–75	76–00
Jorpagna	01–15	16–25	26–40	41–50	51–00
Kardien	01–10	11–20	21–30	31–40	41–00
Klomellien	01–03	04–10	11–25	26–60	61–00
Krun	01–08	09–15	16–25	26–35	36–00
Magilre	01–10	11–20	21–30	31–40	41–00
Nargur	01–02†	03–04	05–10	11–70	71–00
Nidland	01†	02–05	06–15	—	16–00
Ransard	01–08†	09–15	16–25	26–95	96–00
Trakorien	01–09	10–25	26–35	36–50	51–00
Zorakin	01–12	13–20	21–30	31–45	46–00
Alv	01–02†	03–08	09–15	16–00	—
Dvärg	01–07	08–15	16–60	—	61–00
Halvlängdsmän	01	02–10	11–20	21–95	96–00
Vita ankor	01–10†	11–65	66–80	91–95	96–00
Bruna ankor	01–05†	06–10	11–15	16–85	86–00
Svarta ankor	01–10	11–15	16–20	21–45	46–00

Skattebonde innebär en självägande 'vanlig arbetare', det omfattar alltså även boskapsuppfödare, nomad, fiskare, daglönearbetare, etc. som äger sina egna yrkesredskap.

Egendomslös innebär att man inte själv äger jorden man brukar, båten man fiskar i, boskapen man vallar. Detta behöver inte vara något negativt; i många samhällen äger man allting tillsammans.

†: Dessa länder/folkslag har ingen adel. Ett sådant resultat innebär i stället att man är medlem av hövdingaklanen, av ett ledande handelshus, av en högt uppsatt prästerlig familj, etc.

TIDERÄKNING

I Erebs olika länder har man utvecklat olika sätt att mäta tidens gång; beroende på religiösa och kulturella olikheter har man olika uppfattningar om vad som markerar tideräkningens början och intervaller. Här nedan beskrivs det vanligaste sättet att mäta tiden.

DEN ARCIVALSKA TIDERÄKNINGEN

Denna 'uppfanns' år 212 eO av den Lysande Vägens exark Arcival och gäller i alla de länder som har den Lysande Vägen som statsreligion, samt några till. Det är enligt denna kalender som tidsaxlarna i Ereb Altor-boxen är uppbyggd.

Den Arcivalska tideräkningen bygger på den gamla joriska tideräkningen, med några modifikationer. Man har t. ex. låtit döpa om månaderna, eftersom de gamla joriska namnen är namnen på Jorpagnas gudar. Man vill helst inte blanda in gamla hedniska seder i den Lysande Vägens tideräkning. Enligt den Arcivalska tideräkningen uppdelas året i tolv månader om trettio dagar vardera. I slutet av året lägger man till fem dagar till minne av Odos födelse och som markering på det nya året. Under dessa fem dagar firar man Odos födelse, det gångna året, samt inledningen på ett nytt år. Månadernas namn varierar en smula beroende på det språk som talas i det aktuella landet, men alla namnen betyder samma sak.

I Zorakin och Kardien, där de Enkla (se Religion) har en stark ställning, har man förkastat den så kallade festeveckan i slutet av året. I stället lägger man till dagar i slutet av varannan månad samt i slutet av var fjärde kalte.

Den Arcivalska kalendern är gällande i Kardien, Zorakin, Klomellien, Magilre, Trakorien, Jorpagna, Berendien, Felicien, Hynsolge, Erebos och Caddo. Tiden räknas i dessa länder på samma sätt, även om dagar och månader kan ha andra namn beroende på vem man vill hedra.

Ransard, Jorduashur, Barbia och Cereval har en egen kalender som bygger på månens faser, och Nidland har en kalender som Vicotnik Ärkemagikern uppfunnit. Alver och dvärgar har likaså egna kalendrar uppbyggda efter deras skapelseberättelser. Vissa religioner har även de avvikande tideräkningar.

FÖRKLARING AV HÖGTIDSDAGARNA

Vårdagjämningen firas med stora marknader där folk träffas och festar hela dagen. Inget arbete bedrivs denna dag, utan alla samlas och festar. Ofta firar man bröllop på vårdagjämningen, som markerar att Ljuset åter fått makt över mörkret.

Odos död och återuppståndelse är en fyra dagar lång högtid som firas i alla länder. På den första dagen skall alla fasta och sörja. Inget arbete får utföras, och från solens uppgång till dess nedgång får man inte göra någonting annat än att be för Odo och för avlidna släktingar. Detta pågår i tre dagar, men på den fjärde dagen firar alla med en stor fest där alla släktingar skall delta. Man äter och dricker i riklig mängd för att fira att de som avlidit får ett bättre liv efter döden.

Odos återförening med Etin firas 54 dagar efter hans återuppståndelse. På denna dag skall alla goda anhängare av den Lysande Vägen skänka någonting till kyrkan samt deltaga vid den mässa som alltid hålls.

Soldansen (se Religion) är den största årliga festligheten. Den firas vid sommarsolståndet då dagen är som allra längst.

Den stora skördedagen den tredje skörde markerar formellt inledningen på skörden av vad året har givit, även om man redan börjat skörden, är mitt uppe i den, eller inte har börjat alls. På denna dag får inga onda ord yttras, och man brukar ge varandra fina gåvor. På kvällen hålls alltid en stor fest.

Ångerdagen infaller vid höstdagjämningen, då dagen och natten är lika långa. Då ser man tillbaka på det år som gått och ångrar sina synder.

Sköna damers dag firas den första vile. Detta är en festdag till alla sköna damers heder, och denna dag hör det till att alla män visar sina hustrur extra stor respekt och mild-

DEN ARCIVALSKA TIDERÄKNINGEN

Månad	Namn	Högtidsdagar	
1	öppningsmånad (öppne)		
2	tömånad (töe)		
3	köldmånad (kalte)	21	*Vårdagjämning*
4	spiramånad (spire)	12	*Odos död och återuppståndelse*
5	groddmånad (grodde)		
6	solemånad (sole)	4	*Odos återförening med Etin*
		21	*Soldansen*
7	växtemånad (växte)		
8	halvårsmånad (halve)		
9	skördemånad (skörde)	3	*Stora skördedagen*
		20	*Ångerdagen*
10	vilemånad (vile)	1	*Sköna damers dag*
11	mörkemånad (mörke)		
12	Etinsmånad (Etinne)	20	*Odos födelse*
—	festeveckan (5 dagar)	1	*Årets slut*
		2	*Mörkrets fall*
		4	*Solens återkomst*
		5	*Nyår*

het och ger dem vackra gåvor. Bröllop brukar hållas, och eftersom sägnerna säger att Odos moder föddes denna dag så är det ett tecken på mycket stor tur att föda en flicka på denna dag.

Odos födelse den 20:e Etinsmånad firas med mässor till Odos minne och gåvor till både kyrkan och till varandra.

VECKODAGARNA

Året är, enligt den Arcivalska tideräkningen, indelat i drygt 50 veckor om sju dagar vardera. De sju veckodagarnas namn finns här till höger.

Varje Odosdag är vilodag då inget fysiskt arbete får utföras. Varje helgon och martyr inom den Lysande Vägens kyrka har en årlig Odosdag uppkallad efter sig, och eftersom alla yrkeskårer, sällskap, städer, ordnar, etc, har ett eget skyddshelgon, så tillkommer en eller flera dagar per år då man firar sitt skyddshelgon.

Odosdag	(efter Odo själv)
Mundesdag	(efter Odos apostel Munde)
Tyresdag	(efter Odos apostel Tyre)
Mittvecke	(veckans mittdag)
Turesdag	(efter Odos apostel Tures)
Fridsdag	(efter Odos apostel Frid)
Larsdag	(efter Odos apostel Lar)

GRUNDEGENSKAPER HOS EREBS INVÅNARE

Somliga av Erebs folkslag har grundegenskaper och förmågor som skiljer sig från det normala för den rasen. Detta gäller t. ex. ransarderna, som är större och kraftigare än sina människosläktingar i södern, och erebosierna, som är kortare än genomsnittet.

HALVLÄNGDSMÄN

STY: 2T6, STO: 1T3+2, FYS: 2T6+6, SMI: 4T6, INT: 3T6, PSY: 2T6+6, KAR: 3T6

ANKOR

STY: 2T6, STO: 1T4+2, FYS: 2T6+6, SMI: 2T6+6, INT: 3T6, PSY: 3T6, KAR: 2T6+1
Alla ankor har automatiskt Simma 100% (EDD: FV B5)

ALVER

Erebs alver ser dubbelt så långt som människor. De har alltid minst 50% (EDD: FV 10) på Finna Dolda Ting. FYS dubblas vid motståndsslag mot gift och sjukdomar.

SKOGSALVER

STY: 2T6+3, STO: 2T6+2, FYS: 3T6, SMI: 3T6+3, INT: 4T6, PSY: 3T6, KAR: 3T6+2

GRÅALVER

STY: 2T6+1, STO: 3T6, FYS: 3T6+2, SMI: 3T6+1, INT: 4T6, PSY: 3T6, KAR: 3T6+2
Alla gråalver har automatiskt Simma 100% (EDD: FV B5).

GROTTALVER

STY: 2T6+2, STO: 2T6, FYS: 2T6+3, SMI: 3T6+2, INT: 4T6, PSY: 3T6, KAR: 3T6
Alla grottalver har mörkerseende.

DVÄRGAR

Alla Erebs dvärgar har mörkersyn. FYS dubblas vid motståndsslag mot gift och sjukdomar.

NIDABERGENS DVÄRGAR

STY: 4T6, STO: 2T4+2, FYS: 2T6+6, SMI: 3T6, INT: 3T6, PSY: 2T6+6, KAR: 3T6

GRYNNERBERGENS DVÄRGAR

STY: 4T6, STO: 2T4+2, FYS: 3T6+6, SMI: 2T6+2, INT: 3T6, PSY: 2T6+6, KAR: 2T6+1

NORD-DVÄRGAR (I KARDBERGEN OCH JORDUASHUR)

STY: 3T6+6, STO: 2T4+1, FYS: 3T6+6, SMI: 2T6+1, INT: 3T6, PSY: 2T6+3, KAR: 2T6

MÄNNISKOR

Där inget annat nämns är grundegenskapsvärdet 3T6.

BARBIER

STY: 3T6+2, STO: 2T6+1, SMI: 2T6+3

DALKER

Alla dalker är färgblinda.

EREBOSIER

STO: 2T6+2, KAR: 3T6+1

FELICIER

STO: 3T6+1, FYS: 3T6+2, PSY: 3T6+3

HYNSOLGER

STO: 2T6+3

MAGILLER

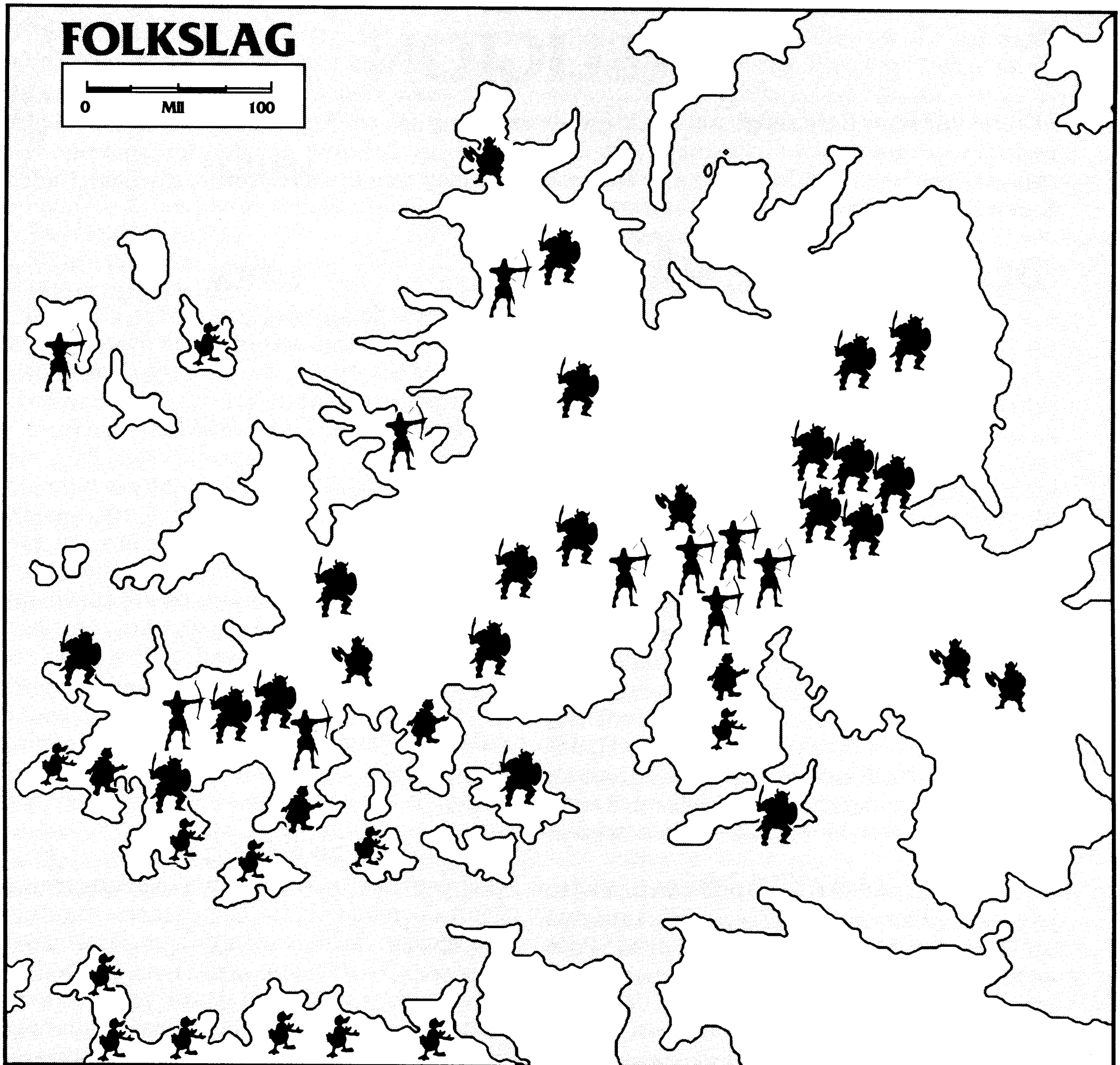
KAR: 3T6+3

RANSARDER

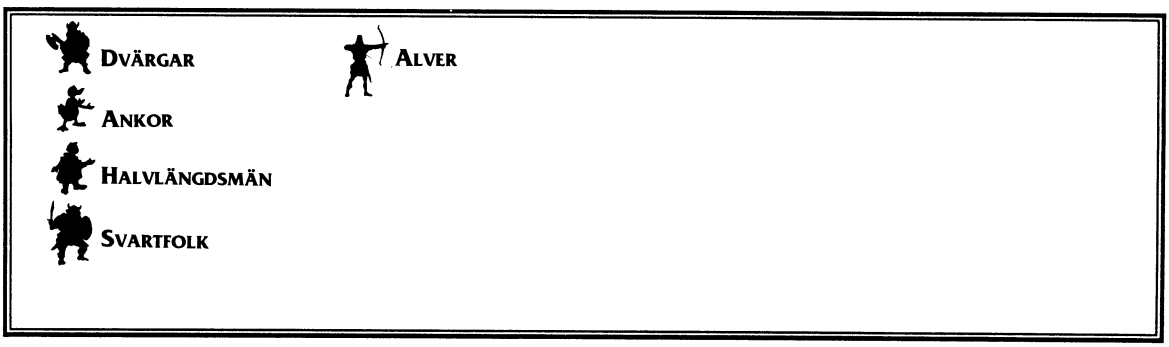
STY: 3T6+2, STO: 3T6+2, FYS: 3T6+1, PSY: 3T6+1

BARBARFOLK (UTOM RANSARDER OCH BARBIER)

STY: 3T6+1, FYS: 3T6+1, SMI: 2T6+2, PSY: 3T6+1, KAR: 2T6+2



KARTAN VISAR ENDAST STÖRRE FÖREKOMSTER
AV ICKE-MÄNSKLIGA FOLKSLAG



RELIGION

I Ereb Altor finns flera religioner av skiftande ursprung och omfång. De flesta länders religion beskrivs summariskt i anslutning till beskrivningen av det land där den förekommer. Här nedan beskrivs endast Den Lysande Vägen, den religion som finns i Zorakin, Kardien, Caddo, Berendien, Magilre och i stora delar av Klomellien.

DEN LYSANDE VÄGEN

HISTORIA

För ungefär sexhundra år sedan föddes en son till en krukmakare i Arno på Caddo. Han fick namnet Odo och fick en ordentlig uppfostran i sin faders yrke. Han tillbringade mycken tid till att vandra omkring i naturen och åt att filosofera och det ansågs allmänt att han var en mycket märklig pojke. När Odo var 27 år gammal kom vändpunkten i hans liv, den uppenbarelse från Etin som manade honom att börja predika om Etin och den Lysande Vägen. Inom några generationer hade Odos nya tankar blivit de fullständigt dominerande runt Kopparhavet. Under sent 100-tal fick den starkt fäste i Zorakin och Kardien. Caddo hade då varit helt influerat av Odos läror i ett sekel, och snart ingick även Erebos och Berendien i den Lysande Vägens kyrkas gemenskap.

År 278 kom så den stora Schismen inom den Lysande Vägens kyrka. Det gällde huruvida utövande av magi var förenligt med Odos läror eller inte. På Caddo hävdade man att all magi var destruktiv och förbjöd dess bruk med stöd av Odos brev till ereberna där han sade att *'I skall icke vränga Etins skapelse, ty då skall den bliva ett bländverk blott'*. På fastlandet menade man dock att all magi var neutral och att dess krafter kan användas antingen i strid mot läran eller i enlighet med den, beroende på magikerns val. Endast nekromantins och möjligen illusionismen 'vrängde Etins skapelse'. År 281 kom den slutgiltiga brytningen då exarkerna i Arno och Ekeborg fördömde varandra som kättare och avfällingar från den Sanna Vägen. Kyrkan splittrades i två konkurrerande organisationer och förlorade i och med detta mycket av sin kraft och framåtanda. Missionen har alltsedan dess inte givit samma resultat som tidigare.

LÄRA

Odos grundläggande tes var att solguden Etin var den ende sanne Guden och den ende som var värd att dyrka. Andra gudar var endast missuppfattningar av Etin eller lägre andeväsen. Som Odo såg det skall människan i liv och gärningar hylla den barmhärtige Etin och följa hans bud. Etin är allsmäktig och ser allt som sker i världen och då man dör tas ens själ ned till Dödsriket för att dömas för sina gärningar av Etin själv. De som allra bäst tjänat Etin blir helgon och får stanna vid sin skapares sida för att se ut över världen och leva i oändlig lycka. De som syndat allra värst och brutit Etins bud kastas i helvetet där kaos och mörker råder. De som hamnar mittemellan måste genomgå en lång och plågsam rening där de måste gottgöra sina synder innan de slutligen kan få evig ro.

SKAPELSEN

I begynnelsen svävade Etin i tomrummet och fyllde det med sitt ljus. Han skapade där Altor och gjorde världen till ett hem för levande varelser. De främsta varelserna gjorde han till sin egen avbild och kallade för människor. Genom andra, lägre, gudaväsens ingripanden förändrades somliga människor och nya raser uppstod. Alla naturkrafter och allt liv kommer dock ursprungligen från Etin, då endast Han besitter skapande kraft. Andra väsen som kallar sig Gudar kan bara modifiera och förändra det som Etin har skapat.

Med Odo som redskap uppenbarade Etin sin Lära för världen i syfte att rätta till allt det som hade gått fel bland de intelligenta raserna sedan de skapades. Om de bara följer Läran kommer de att leva ett bättre och mer givande liv än tidigare. Den som litar på Etin och bekänner sig till hans Lära lovas beskydd och möjlighet till frälsning. Målet är ett liv fyllt med respekt för andra varelser och för Läran. En grundtes är att man alltid skall visa andra människor den aktning man själv

vill få tillbaka. I Läran ligger också en stark respekt för samhället. Genom att respektera lag och ordning respekterar man också sina medmänniskor.

BUDEN

Enligt Odo är Lärans grundsten de sex buden:
1. Etin är störst!
2. Missbruka inte Läran!
3. Hedra din familj!
4. Begå icke grymma handlingar!
5. Stjäl icke!
6. Håll ditt ord!

SEDVÄNJOR

Odos ord nedtecknades av hans följeslagare i den Gyllene Boken. Denna skrift och lärda mäns uttolkningar kring den utgör Läran, de tankar och regler som skall styra den Lysande Vägen. Gyllene Boken nedtecknades på dalkiska, det språk som talas på Caddo och därför måste alla kyrkans män ha så stora kunskaper i detta språk att de förstår skriften. De som inte förstår detta språk har ändå fått Bokens innehåll förklarat för sig och alla kan dess innehåll i stora drag utantill.

Envar tänkande varelse är välkommen att följa den Lysande Vägen och att bli medlem i kyrkan. Odo poängterade på sin tid att det skulle vara en mycket grym handling att utestänga någon varelse med själ från att närma sig Etin. Som anhängare av den Lysande Vägen upptas man genom Solceremonin där en präst nedkallar Etins välsignelse över den som nu skall börja vandra den Lysande Vägen.

Den Lysande Vägens symbol är solen. Odo sade att solen var Etins tecken inför världen. Genom solen kanaliserar Etin sin livskraft ut över världen och får den att leva. Därför spelar den en mycket viktig roll inom den Lysande Vägens tankar och riter. Den viktigaste religiösa festen på året är Soldansen, som inträffar vid sommarsolståndet då dagen är som allra längst. Enligt traditionen fick Odo då sin allra första uppenbarelse varvid han började dansa av lycka och glädje. Alltsedan hans tid samlas kyrkans medlemmar i den olika helgedomarna denna dag varje år. Man möts strax före gryningen för att äta en ordentlig frukost. Kyrkan bjuder alla fattiga på mat. När solen går upp börjar man dansa en traditionell långdans på helgedomens öppna gård och man håller på tills solen når sin höjdpunkt på himlavalvet. Detta är en ceremoni fylld av av folkets glädje och tacksamhet över att ha fått mottaga Läran.

Skulle det något år slumpa sig så att himlen på dagen för sommarsolståndet är mulen, ses detta som ett tecken på Etins missnöje över de troendes gärningar under det gångna året och alla människor och präster samlas då till en bön som pågår ända tills Etin är blidkad och solen tittar fram igen. Denna bön kan alltså pågå flera dagar med bara korta avbrott för mat och sömn.

Vid höstdagjämningen infaller den stora Ångerdagen, då man ser tillbaka på det år som gått. Envar skall rannsaka sin själ, ångra sina synder och rätta till de fel man begått mot andra. Vid vintersolståndet firar man solens återkomst med glada och livliga fester. Den 24:e dagen i årets sista månad firar man minnet av Odos födelse och man skänker gåvor till kyrkan och till varandra som påminnelse av vad mycket gott Odo givit världen. Till minnet av Odos död den 12:e dagen i årets fjärde månad fastar man i en vecka och avslutar därefter högtiden med väldiga sorgetåg. Femtiofyra dagar därefter hålls en stor fest till åminnelse av Odos återförening med sin fader i himmelriket.

ORGANISATION

Här beskrivs kyrkans organisation i Zorakin, Kardien, Magilre och Berendien. Den caddiska organisationen är snarlik men inte identisk.

BASNIVÅ

På gräsrotsnivå är kyrkan organiserad i församlingar som sköter den dagliga kontakten med de troende. Varje församling omfattar alla kyrkomedlemmar inom ett begränsat område och leds av en riark (församlingspräst). Han håller till i ett tempel i församlingens centralort, oftast någon mindre bondby. I församlingstemplet håller riarken regelbundna gudstjänster och mässor där man ber till Etin och undervisas i Läran. Eftersom mässorna alltid hålls på dalkiska är det dock inte så många som förstår något. Antalet gudstjänster beror på församlingsmedlemmarnas antal och fromhet, vanligtvis sker det två till tre gånger i veckan.

Riarken kan inte ägna sig åt kyrkan på

heltid utan är ofta anställd som kunglig ämbetsman vid sidan av för att kunna ordna sin försörjning. Riarkerna kan, efter några år i tjänst för en liten summa pengar, köpa sig fria från celibatet och bilda familj för att vara säkra på att kunna livnära sig. Deras ställning går inte automatiskt i arv, utan en riarkson måste först utbilda sig till riark vid ett seminarium och därefter söka tjänsten för att kunna bli det.

LEDNING

Kyrkan leds av exarken i Ekeborg. Denne man har en ställning som motsvarar påvens och han anses som helig och den allra främste uttolkaren av Läran. Vid sin sida har exarken en kuria om sex tots-kerîgasser. Dessa bildar motsvarigheten till en kyrkoregering och är alla ansvariga för olika funktioner inom kyrkan.

Därunder är kyrkan uppdelad enligt hierarkisk modell. Varje land utgör ett kerisât och leds av en kerisgass (motsvarar ärkebiskop). Ett kerisât kan i sin tur vara uppdelat på flera bontisât (stift) under ledning av varsin bontisâl (biskop). Under bontisâlen står sedan församlingarna och församlingsprästerna.

FINANSER

Kyrkan finansieras av kyrkoskatten, som utgör en tiondel av ländernas totala produktion. Denna skatt tas upp samtidigt som skatten till kungen och adeln. Eftersom kyrkan själv och alla dess anställda är befriade från skatt så har den väldigt stora inkomster och mycket få fasta utgifter, vilket leder till att den är *enormt* rik. Detta avspeglas naturligtvis också på de ledande inom kyrkan, som ofta lever i oerhörd lyx. Man kan finansiera katedralbyggen och avlöna hundratals arbetare i flera år i sträck. Ingenting sparas då det gäller att visa upp kyrkans prakt och härlighet. De ursprungliga idealen om askes och fattigdom förglöms totalt och ingen är tillräckligt mäktig för att kunna förändra kyrkan utifrån. En förändring inifrån är utesluten eftersom det bara är de beslutande som förlorar på det.

Detta lyxliv har dock på senare århundraden rubbat förtroendet för den Lysande Vägens kyrka väsentligt och har lett till flera folkliga protesträrelser som den Ljusa Handen (se nedan) har slagit ned snabbt och brutalt. För kättare, d. v. s. de som predikar något annat än den Lysande Vägen, finns det bara ett straff; döden.

Kyrkan äger dessutom stora jordegendomar i de bägge länderna och låter dess ordnar livnära sig på dessa.

DEN LJUSA HANDEN

En av tots-kerîgasserna leder den Ljusa Handen, motsvarigheten till inkvisitionen. Den Ljusa Handen finns inte på Caddo. Den instiftades av exarken Zegedorn III år 314 som redskap för att övervaka Lärans renhet. Ljusa Handens uppdrag är att övervaka kyrkans ämbetsmän och präster och se till att de predikar i överensstämmelse med exarkens uttolkningar av Läran. Den skall också granska och eventuellt döma avvikande trosriktningar och se till så att folket inte leds på villospår av mörka makters förkunnare.

MAKTPOSITION

Kyrkan har en enormt stark ställning i Zorakin och Kardien, främst därför att kungarikenas ledare och adelsmän tillhör dess led. Kyrkan är annars tillräckligt rik och mäktig för att stoppa alla som kritiserar den och denna makt utnyttjar den om det behövs. Kyrkan har en gynnad position när det gäller skatter, tempelbyggen och rätten att äga land. I Erebos och Berendien är läran officiell och har en stark ställning, dock ej lika stark som på Aidne-halvön.

Det är fastslaget i lag att de fyra ländernas kungar måste bekänna sig till den Lysande Vägen, men för många härskare har det förmodligen bara varit en läpparnas bekännelse. Exarken räknas dock alltid bland de kungliga rådgivarna och det är få härskare som skulle våga ignorera hans råd fullständigt.

FÖRHÅLLANDET TILL ANDRA RELIGIONER

Den Lysande Vägen anser sig givetvis vara den enda sanna religionen och Etin är den ende sanne guden. Andra religioner har på ett allvarligt sätt missförstått hur det förhåller sig i gudavärlden och deras medlemmar bör tas ur sin villfarelse genom ett aktivt förkunnande av Läran. Hur energiskt detta sker varierar beroende på vilken inställning kyr-

kans ledare intar. Spridande av Läran med vapen i hand är fullt godtagbart, vilket bl. a. har lett till ett flertal korståg.

ODÖDA OCH MAGI

Enligt Odo är odöda en styggelse och en motbjudande förvriden version av det liv Etin har inympat i världen. Det åligger kyrkans tjänare att förinta de odöda varhelst det är möjligt och därmed ge deras osaliga själar frid. Spöken och gastar anses vara beklagansvärda varelser som inte kunnat få ro efter döden.

Magi har i alla tider varit den stora stötestenen inom den Lysande Vägen. Den ortodoxa trosinriktningen på Caddo hänvisar till Odos brev till ereberna där han sade att 'I skall icke vränga Etins skapelse, ty då skall den bliva ett bländverk blott'. På Caddo är således alla slag av magi förbjuden, inklusive alkemism. Endast folk med gudagåvor får använda dessa.

På fastlandet hävdar man dock att all magi är neutral och att dess krafter kan användas antingen i strid mot läran (nekromanti och möjligen illusionism) eller i enlighet med den, beroende på magikerns fria val. Det finns vissa förbehåll eftersom somliga besvärjelser räknas som klart stridande mot Odos förkunnelse. Dessa får endast får användas mot otrogna. De är: KONTROLLERA VARELSE (A), BLINDHET (S), EPILEPSI (S), FRUKTAN (S), MÖRKER (E), FÖRBANNA VAPEN (E), MÖRKERVÄG (E), ILLUSION (I) och FATA MORGANA (I). Samtliga nekromantiska besvärjelser är förbjudna, i vilket syfte de än används.

KÄTTERIER

CADDISM

Detta innebär att man ansluter sig till den dalkiska ståndpunkten att magi är ogudaktig och destruktiv och måste förbjudas. Alltsedan den stora Schismen så är denna ståndpunkt förbjuden på fastlandet, även om entusiastiska dalkiska missionärer kommer för att predika i det fördolda.

ILLUSISM

Denna irrlära är betydligt mer sällsynt och härstammar från Trakorien. Där finns åtskilliga läror som predikar att världen inte existerar utan att den i själva verket bara är en stor illusion. Det mänskliga medvetandet är bara delar av denna illusion och alla skeenden är helt slumpartade och kaotiska. Man menar att eftersom man tydligen ändå kan uppleva vissa saker som njutbara så kan man ändå ägna sig med liv och lust åt dessa. Stora delar av de 'religiösa' aktiviteterna består av sinnliga njutningar. I evighetens perspektiv spelar det ändå ingen roll vad som händer och vad man gör. Av anhängare av andra religioner anses illusisterna som totalt destruktiva, anarkistiska, kaotiska och oberäkneliga.

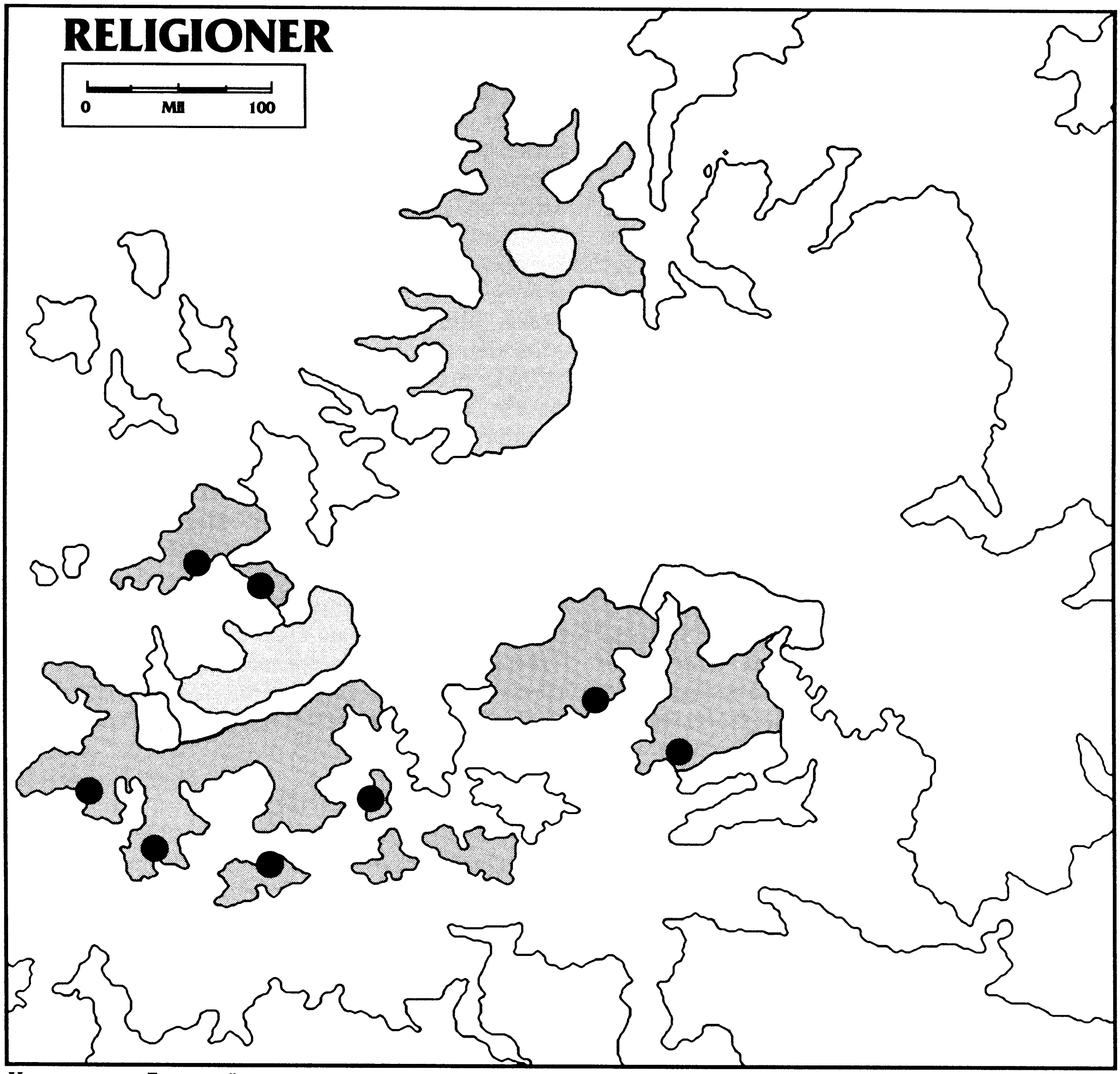
Då den okomplicerade och njutningsförordande läran faktiskt fick ett stort antal anhängare i Kardien på 380- och 390-talen såg sig exarken Pergon IV tvungen att i ett dekret år 403 fastslå att detta var en förorening och en förolämpning mot Odos Lära och att den var fullständigt oförenlig med den Lysande Vägens kärna. Alla illusister förvisades omedelbart till Trakorien, där läran har många anhängare.

Alltsedan detta betraktas magiskolan illusionism med misstänksamhet, eftersom flera ledande illusister ägnade sig åt denna form av magi.

DE ENKLA

Denna grupp predikar att Odo aldrig avsåg att en kyrka skulle bildas för att predika hans lära. Varje människa är jämlik inför Etin och sådant som präster och en kyrklig organisation är ett meningslöst hinder för kontakten mellan dyrkare och gud. De enkla är de som står för de mest högljuda protesterna mot kyrkans lyxliv.

De enkla struntar i kyrkan och dess påbud och strävar istället efter att leva strikt i enlighet med vad den Gyllene Boken bjuder. Detta har gjort de enkla mycket suspekta i kyrkans ögon och Ljusa Handen ägnar mycken tid åt att övervaka dem och se till att de inte ställer till med förtret. Många av trosriktningens mer entusiastiska medlemmar har landsförvisats till mer toleranta stater runt Kopparhavet.



KARTAN VISAR EREBS STÖRRE RELIGIONER

- DEN LYSANDE VÄGENS KYRKA
- KERISGASS-SÄTE
- ÆSIR-DYRKAN
- NATURRELIGIONER

SJÖHANDEL I EREB

I Ereb Altor sker så gott som alla varutransporter till havs; det tar lång tid att färdas till lands, och det krävs många drag– eller packdjur för att få med sig alla varor. Till havs, däremot, kan ett enda fartyg lasta lika mycket som femtonhundra åsnor, så även om det kostar mycket att segla ett fartyg så lönar det sig betydligt i längden. Transporter till lands är uteslutande lokala företeelser och för endast med sig mindre mängder varor.

Därmed inte sagt att det går fort att färdas till havs; tvärtom. En resa från den ena sidan av Kopparhavet till den andra tar allra minst en månad, i vanliga fall en och en halv, och är minst lika riskabel som en resa genom avlägsna bergstrakter där svartfolk och rövare härskar. Förutom alla pirater som seglar kors och tvärs över havet på jakt efter byte, så lurar stormar och förrädiska rev på de oförsiktiga sjöfararna. Dessutom kan det hända att man av en eller annan anledning inte *kan* färdas sjövägen; Golwyndas sötvattenshav är stängt för alla sjöfarande, dels på grund av den mycket starka strömmen; dels på grund av Raas Narram, det väldiga vattenfall där Sötvattenshavet forsar ned i Kopparhavet. Golwyndas sötvattenshav ligger ungefär 250 meter högre än Kopparhavet, så det är omöjligt att färdas mellan de bägge vattnen till havs. Detsamma gäller Sötvattenshavet och Masevabukten, där Demontungan skär av vattenvägarna.

För att kringå detta problem så sker i stället den mesta handeln i de städer som ligger i anslutning till fallen. I Stabul invid Raas Narram så byter erebska och akrogaliska handelsmän varor med varandra. I Ircront i Nidland sker motsvarande byteshandel, men denna trad är betydligt mindre frekventerad, främst på grund av att alla Kopparhavets köpmän i stället inriktar sig på Stabul, som ligger betydligt närmare och är betydligt mer lättilgängligt sedan staten Nidland uppstod.

Övriga verkligt stora handelsmetropoler i Ereb är Gringul i Erebos, Arno på Caddo, Tricilve i Trakorien och Mastika Agga i Barbia. Arno och Gringul utgör genom sina verkligt centrala lägen i Kopparhavet en naturliga bytesmarknader för allehanda transaktioner. Handelsmän från öst och väst träffas här för att byta varor, i stället för att själva segla ända till varans ursprungsland, där den i och för sig är billigare, men tid är också pengar. Tricilve är centrum för handeln mellan det rika Trakorien och länderna i Kopparhavet, och även centrum för handel öarna emellan. Alla vet att så gott som allt går att köpa eller sälja i Tricilve, och det händer ganska ofta att folk seglarhit utan kontrakt för att på vinst och förlust försöka kränga vad de har eller köpa vad de önskar. Mastika Agga är främst en stor utskeppningshamn för timmer från Nargurs skogar, men här sker även en hel del handel med varor från Akrogal och Cereval.

En stad som också ligger precis mitt i smeten och där i stort sett alla handelsfartyg passerar är Sterborg i Kardien. Denna stadhar dock aldrig fått någon riktig kontroll över handeln, främst på grund av dess grunda och ganska lilla hamn.

ÖVRIGA KOMMENTARER

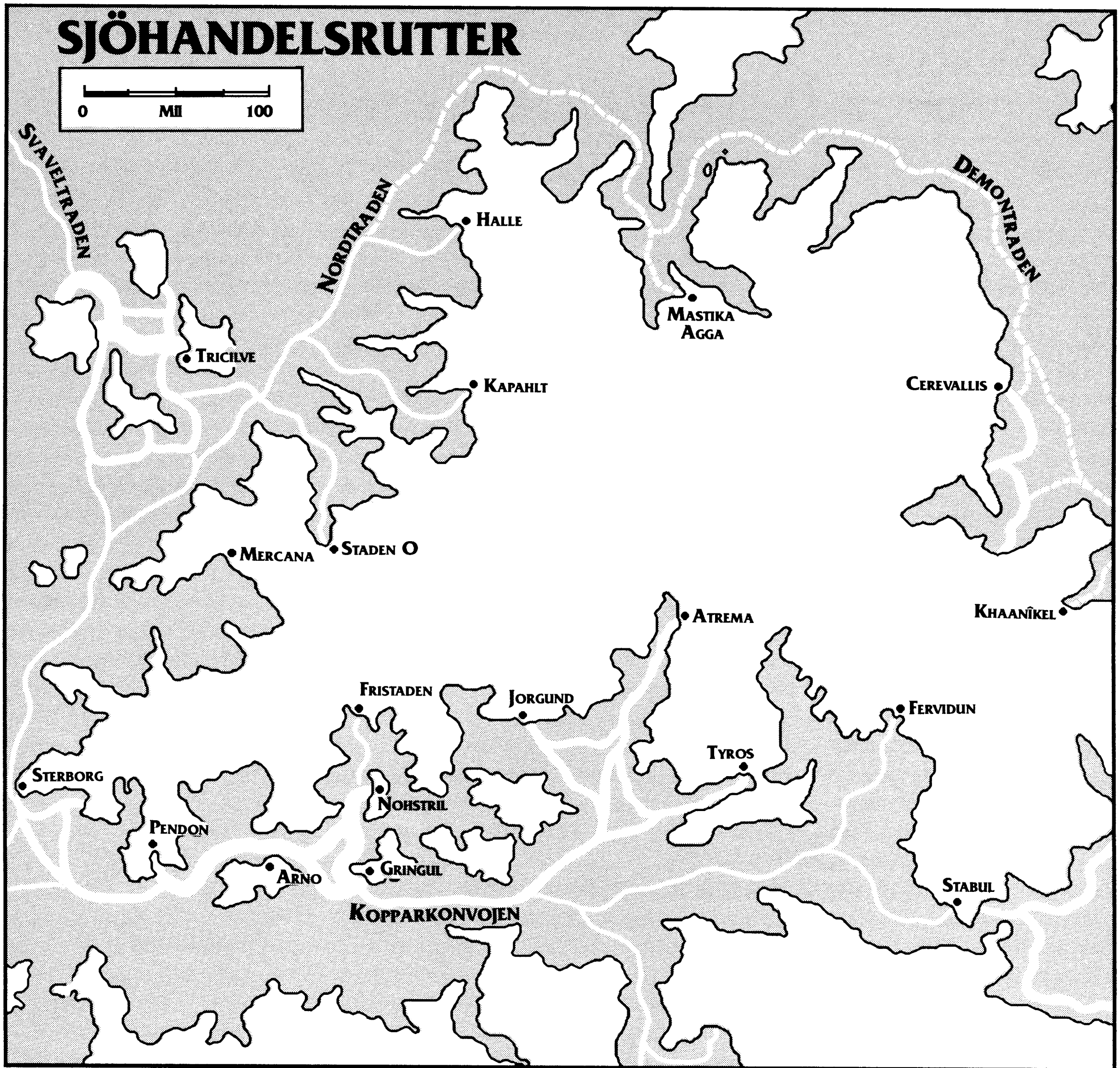
Anledningen till att så gott som alla skepp seglar innanför Caddo i stället för på utsidan är naturligtvis de beryktade morëlvidynska piraterna. De flesta handelsmän som passerar Caddo väljer att ha ön mellan sig och piraterna, vilket dock ger ett ganska skenbart skydd. Piraterna seglar runt ön om de anser sig ha något att vinna på det. De vet dock att om de plundrar alldeles för mycket, så kommer hårdare tag att sättas in i kampen, och det förlorar både handelsmännen och piraterna på.

RESTIDER

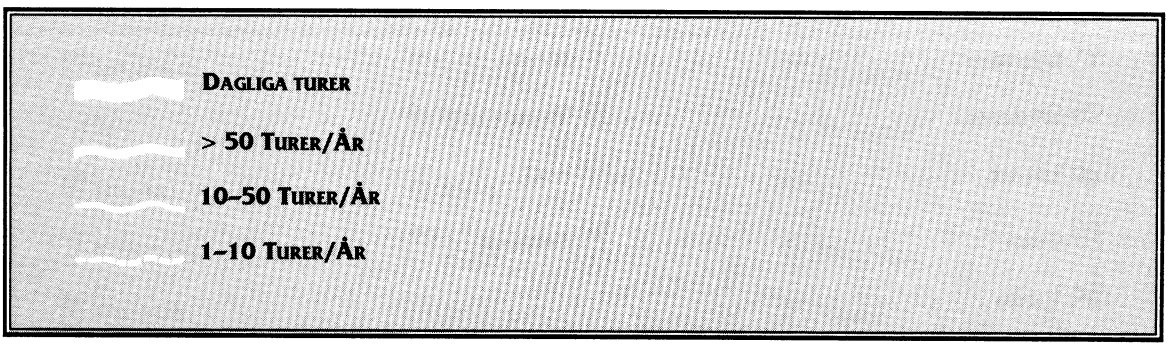
Tabellen på nästa sida visar hur många dagar det i genomsnitt tar att segla mellan olika städer. Vädret kan göra att det går upp till 50% snabbare än vad som anges, men det kan också försena transporten med upp til 50%, eller i värsta fall sänka skeppet helt. För att räkna ut restiden, slå 1T100–50. Blir resultatet negativt bli resan fördröjd med så många procent; blir resultatet positivt så går det så många procent snabbare.

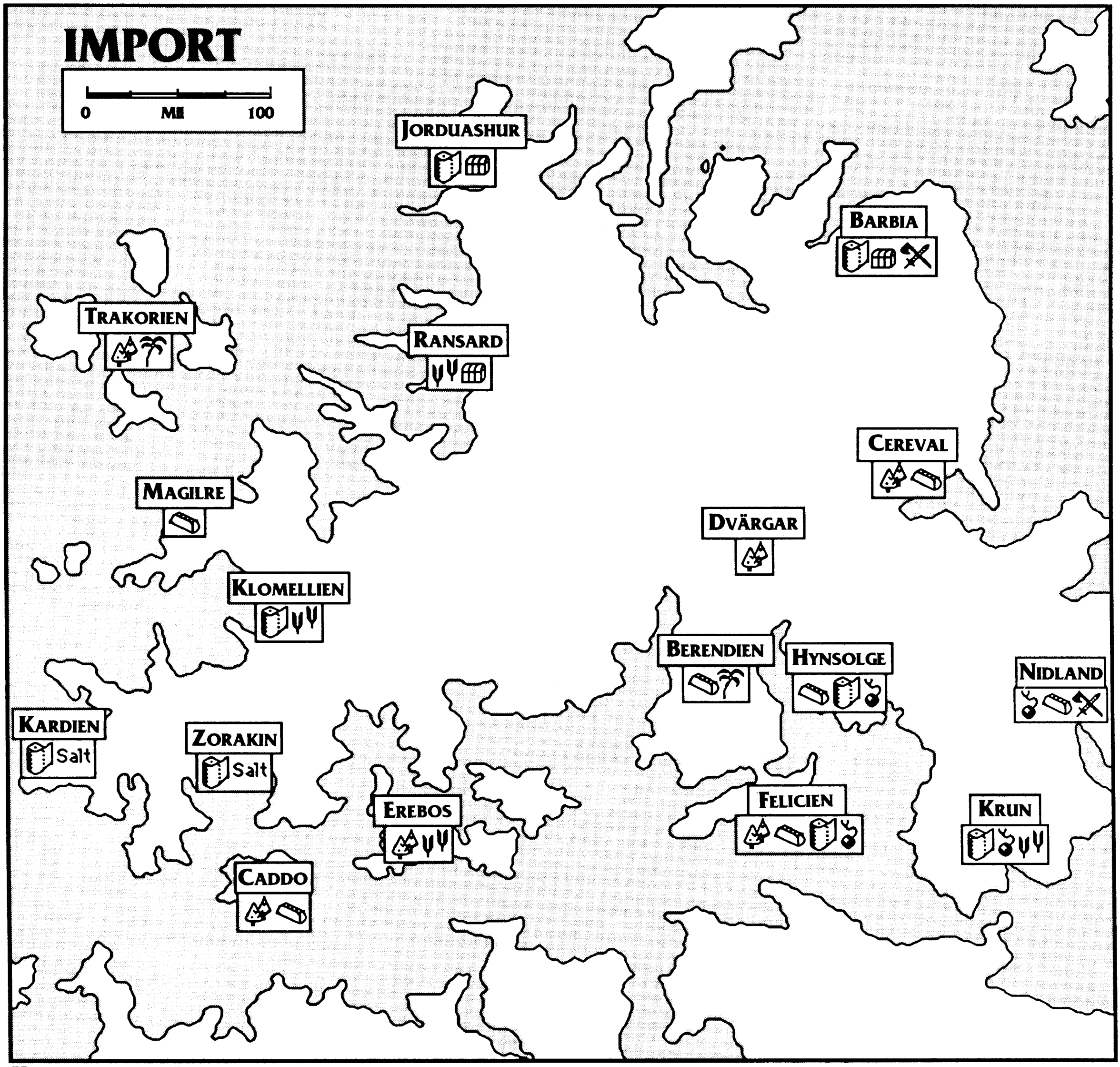
RESETIDSTABELL

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1.	Arno	—	36	106	37	10	4	51	30	49	119	76	25	36	6	7	38	51	18	45	31
2.	Atrema	36	—	142	28	39	31	87	10	85	155	112	61	72	35	43	31	87	54	81	15
3.	Cerevallis	106	142	—	144	117	111	55	136	67	16	30	103	84	112	99	145	71	88	69	140
4.	Fervidun	37	28	144	—	41	33	95	25	93	163	120	62	73	36	45	12	88	55	82	22
5.	Fristaden	10	39	117	41	—	8	62	33	60	130	87	35	46	4	18	42	61	28	55	35
6.	Gringul	4	31	111	33	8	—	56	25	45	124	81	29	40	3	12	34	55	22	49	27
7.	Halle	51	87	55	95	62	56	—	81	16	68	25	76	35	57	44	90	20	33	19	85
8.	Jorgund	30	10	136	25	33	25	81	—	79	149	106	63	66	29	37	25	81	48	75	13
9.	Kapahlt	49	85	67	93	60	45	16	79	—	80	37	46	33	55	42	79	18	31	18	83
10.	Khaanîkel	119	155	16	163	130	124	68	149	80	—	43	116	97	125	112	158	84	101	82	153
11.	Mastika Agga	76	112	30	120	87	81	25	106	37	43	—	73	54	82	69	115	41	58	39	110
12.	Melukha	25	61	103	62	35	29	76	63	46	116	73	—	33	31	19	63	48	15	42	54
13.	Mercana	36	72	84	73	46	40	35	66	33	97	54	33	—	42	28	73	22	18	22	69
14.	Nohstril	6	35	112	36	4	3	57	29	55	125	82	31	42	—	13	37	57	24	51	30
15.	Pendon	7	43	99	45	18	12	44	37	42	112	69	19	28	13	—	45	43	10	37	39
16.	Stabul	38	31	145	12	42	34	90	25	79	158	115	63	73	37	45	—	98	56	83	22
17.	Staden O	51	87	71	88	61	55	20	81	18	84	41	48	22	57	43	98	—	33	16	84
18.	Sterborg	18	54	88	55	28	22	33	48	31	101	58	15	18	24	10	56	33	—	27	51
19.	Tricilve	45	81	69	82	55	49	19	75	18	82	39	42	22	51	37	83	16	27	—	78
20.	Tyros	31	15	140	22	35	27	85	13	83	153	110	54	69	30	39	22	84	51	78	—



KARTAN VISAR VIKTIGARE SJÖHANDELSRUTTER





KARTAN VISAR STÖRRE IMPORTCENTRA

LIVSMEDEL

METALLER

TIMMER

TYGER

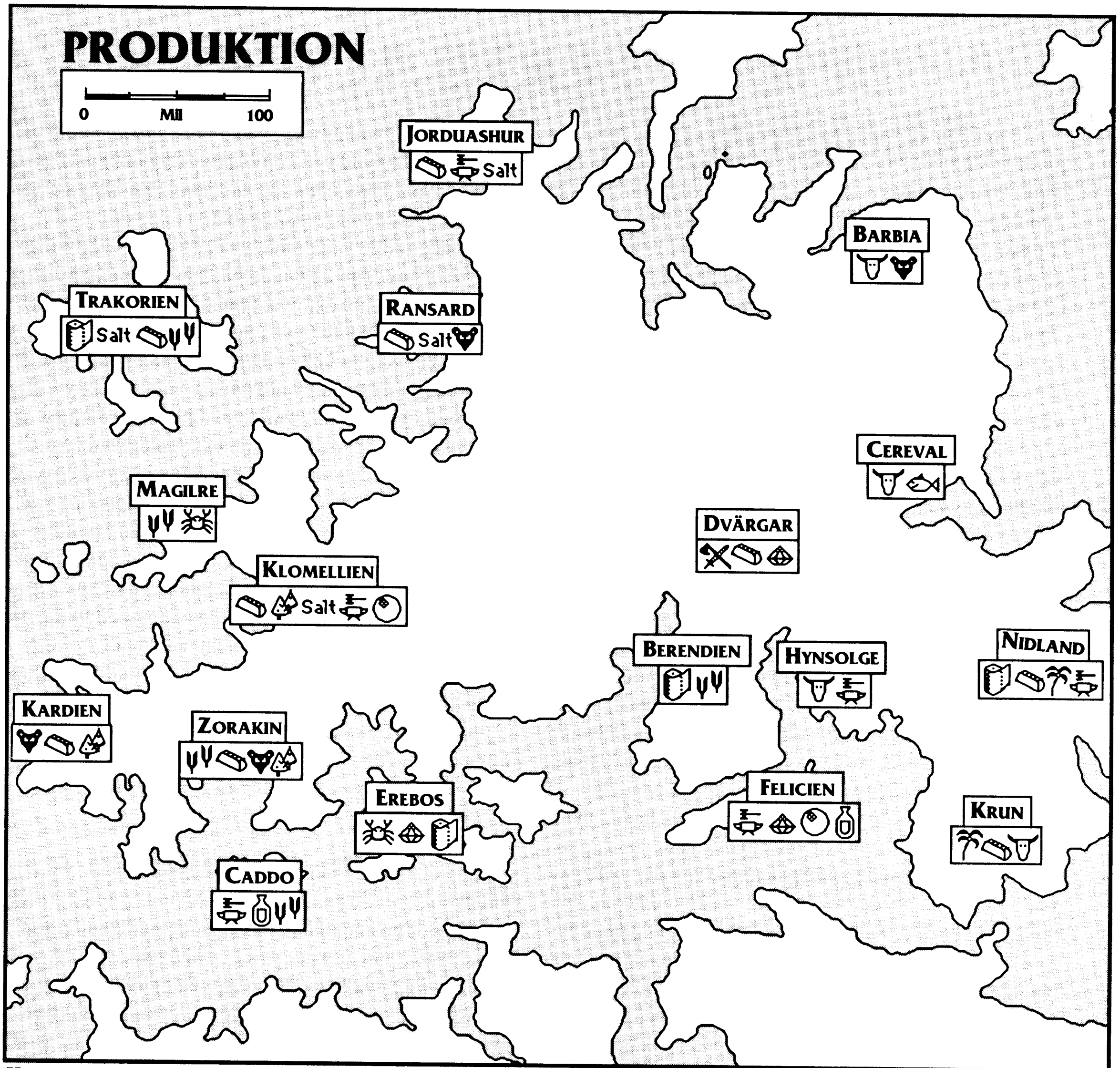
VAPEN

SLAVAR

'PLUNDRINGSBYTE'

Salt SALT

KRYDDOR



KARTAN VISAR STÖRRE PRODUKTIONSCENTRA

SPANNMÅL	PÄRLOR	KRYDDOR
FISK	ÄDELSTENAR	METALLER
TIMMER	VINER	Salt SALT
KÖTTPROD.	TYGER	HANTVERK
PÄLSVERK	SKALDJUR	VAPEN

SPRÅK I EREB ALTOR

MÄNNISKOSPRÅK

Det talas många språk i Ereb, men vissa är viktigare än andra. Först beskrivs jori, det språk som talas i de flesta länderna kring Kopparhavet. Den joriska språkfamiljen är den största i Ereb, möjligen med undantag från barbarernas språkfamilj.

JORI

Jori är det språk som talades i det forna Jorpagna och som under dess storhetstid spreds över hela södra och västra Ereb. Det blev då modersmål i alla länder från Felicien i sydost till Trakorien i nordväst och den region som ligger däremellan.

Så småningom föll Jorpagna samman och de jori-talande folken isolerades av bergskedjor och hav som det tidigare varit lätt att korsa. Detta ledde till att de olika dialekterna förlorade kontakten med varandra, och under århundradenas lopp så började dialekterna skilja sig åt allt mer. Till slut kunde tre stora grupper urskiljas; västjorin, som talades på Aidne-halvön, i Trakorien, Klomellien, Magilre och på Felicien; östjorin, som talades i Berendien och Hynsolge samt på de erebosiska öarna; samt nyjorin, som talades där kärnan av det fallna kejsardömet legat.

Utvecklingen fortsatte och de tre grupperna splittrades upp ännu mer. Till slut hade den ursprungliga kejserliga jorin blivit mer än 10 helt olika språk; somliga liknade varandra, andra var helt oförståeliga för en annan jorer.

Jorin delas in i tre större *dialektgrupper* (se diagrammet). Inom varje dialekt har man ganska lätt att förstå de närsbesläktade dialekterna. Skillnaden är ungefär som mellan norska, danska och svenska. Problem uppstår först när två personer från olika dialektgrupper ska konversera med varandra. Skillnaden där är ungefär som mellan tyska och svenska.

- Kejserlig jori: Den ursprungliga jorin, talad under kejsardömets tid. Den är moder till alla moderna dialekter och kan betecknas som extremt högtidlig och ålderdomlig. Kejserlig jori används nuförtiden enbart av lärda män och i diplomatisk korrespondens.
- Nyjoriska dialekter: Talas i resterna av det forna Jorpagna, i de östra delarna av Zorakin, på vissa av de erebosiska småöarna, samt i norra Berendien.
- Västjoriska dialekter: Talas i Kardien, Felicien, Zorakin, Magilre, på Mereld och Bzegusta samt i delar av Klomellien och Trakorien. Den jori som talas på Saphyna, i Klomellien och Magilre tillhör en speciell grupp, den kontinentala jorin. De övriga trakoriska dialekterna är influerade av barboski, ett gammalt barbarspråk. Klomeliskan har hämtat influenser från hamuriskan, ett barbarspråk som lever kvar i de sydostliga bergstrakterna, och feliciskan har lånat många ord från feliciernas gamla språk kîmzon. I norra Kardien talas en dialekt som påminner mer om trakoriskan än om kardiskan.
- Östjoriska dialekter: Talas i Berendien, Hynsolge samt på de erebosiska öarna. Hynsolgskan har tagit stora influenser från prangi, de ursprungliga barbarernas språk. De nordberendiska dialekterna har påverkats av satenu från Landori.

ERDIR, FORNTUNGA

Detta uråldriga språk är idag utdött, men talades i västra Ereb under tiden före kejsardömetdömet Jorpagnas uppkomst. Det används än idag i uråldriga ritualer och i samband med magi, men talas av ytterst få personer. Språket skrivs med ett alfabet om ca 60 tecken.

BARBARSPRÅK

Barbarerna i norra Ereb talar alla besläktade versioner av samma urspråk, narguri. Dialekterna har med tiden utvecklats från varandra och är numera svårsförståeliga för den icke inbegripne. Barbarspråken har utvecklats i fem riktningar:

- **Sydnarguriska dialekter:** Omfattar hamuriska som talas i sydöstra Klomellien och kaseni, som talas av barbarerna på norra Aidne-halvön.
- **Tjugiska dialekter:** Talas av isbarbarerna i Orghin och på Sanithsid. Tjugiskan har givit upphov till barboskin, som talas i Ziddis på den trakoriska ön Palamux, och

rungli, som talas i norra delen av den trakoriska ön Trinsmyra.

- **Barbiska dialekter:** Talas i Barbia
- **Västnarguriska dialekter:** Omfattar jordiska (Jordu-ashur), ransardiska och timoleriska, som talades i det forna riket Timolerien. Då detta rike numera har splittrats av Ransard så har ur timoleriskan tre olika språk uppstått; palinorska, timoriska och aleriska. De bägge sistnämnda har lånat en mängd ord från ransardiskan.
- **Östnarguriska dialekter:** Omfattar cerevaliska och prangi, det språk som talas av barbarerna i Narguts skogar. Detta språk talades även av de folk som levde i Hynsolge innan jorerna kom dit.

En avläggare är howathiskan som talas i Torshem söder om Nidabergen. Detta språk har påverkats så mycket av östjorin och satenu att det är fullständigt obegripligt i förhållande till de övriga barbarspråken.

Barbarspråken skrivs med ett alfabete som skiljer sig från såväl den joriska runraden som från alvernas skriftsystem. Det härstammar från de alfabeten som förekommer i Akrogal och liknar ganska mycket det som används till feliciernas kîmzon.

DALKISKA

Detta särpräglade språk talas på Caddo i Kopparhavet. En del lärda män hävdar att dalkiskan är besläktad med erdir, men frågan har ännu inte fått något slutgiltigt svar.

Dalkiska är mycket sjungande och har en särpräglad satsmelodi med markerade skillnader i tonhöjd. Det är därför mycket svårt för utlänningar att lära sig dalkiska väl. (EDD: FV B4 och B5 kostar dubbelt så mycket som normalt). Dalkiska skrivs med en variant av den joriska runraden. Man har strukit vissa onödiga tecken och lagt till andra.

Den Lysande Vägens språk är dalkiska och alla dess heliga skrifter är avfattade på detta tungomål. Alla kyrkans präster och högre dignitärer behärskar därför dalkiska tämligen väl, oavsett vilket land de kommer ifrån.

ANDRA MÄNNISKOSPRÅK

Det finns gott om små människospråk som talas av olika folkgrupper runt om på Ereb, t. ex. ker-bosh som talas av barbarer i nordvästra Kardien. Sådana tungomål kommer att avhandlas när de har någon betydelse.

ÖVRIGA FOLKSLAG

DVÄRGISKA SPRÅK

Dvärgiska språk är relativt lätta att förstå sig på för människor; de två raserna är tämligen likartade till sinnelaget. Dvärgspråk är dock oftast mer anpassade till konkreta ting, snarare än till abstrakta företeelser, vilket är en återspegling av dvärgarnas dragning till hantverk snarare än till filosofi.

Dvärgarna talar många vitt skilda tungomål. En del är lika skilda åt som svenska och ryska. För att överbygga den barriär som skapas av detta har dvärgarna under tidens lopp fått ett av sina språk upphöjt till allmänt umgängesspråk: gryndur, ursprungligen talat av folket i Grynner-bergen. När de fördrevs från sina hem spreds de över hela Ereb, ofta som resande handelsmän och förde sitt språk med sig.

Alla dvärgspråk skrivs med likartade runor, den dvärgiska runraden. Varje språk har dock modifierat den för att passa sina särskilda behov. Ibland skriver man också med den joriska runraden.

DRAKSPRÅKET

De som studerar drakspråket märker snart att det är svårare än något annat språk; inte på grund av svår grammatik, ordrikedom eller dialektskillnader, utan på att mängder av ord inte går att översätta till något annat språk! Ungefär en tiondel av alla ord får man helt enkelt lära sig genom att definiera ordets betydelse ofta är det dessutom svårt att göra det utan att använda andra ord ur drakspråket.

Härav följer att drakar har en helt annan begreppsvärld än alla andra varelser. Drakar och människor kan aldrig förstå varandra fullständigt; drakspråket är till och med mer främmande för en människa än vad insektoidspråket är.

Magiker studerar gärna drakspråket då det är lätt att uttrycka mäktig magi i dess termer. Problemet är att finna en lärare; drakar är notoriskt bristande i hjälpsamhet.

Enligt vissa legender har allt levande sitt "sanna namn" på drakspråk. Detta namn skall vara en fullständig beskrivning av varelsens sanna jag — *preshashn*. Om man känner detta namn och kan åkalla det rätt, har man

fullständig makt över varelsen och kan tvinga den till vad som helst eller döda den. Det finns vad man vet inget dokumenterat om det här, men det är inte osannolikt att det skulle gå att fullständigt beskriva en varelses ego på drakspråk.

SVARTISKA

Svartfolken talar en mängd olika språk beroende på ras och geografiskt läge. Trots att de alla har utvecklats ur en och samma stam så har årtusenden av splittring och utveckling gjort att de olika dialekterna numera är nästan oförståeliga för de olika svartfolken. Ett troll i Cereval har t. ex. ingen som helst möjlighet att förstå en kardisk orch.

Såvitt man vet har svartiskan inget eget skriftssystem; när det har behövts så har verkligt lärda svartfolk använt sig av joriska eller dvärgiska runor, inlärda från någon stackars fånge.

Gemensamt för alla svartiska språk är att de är kärva och omusikaliska, med många strupljud och hårda läten. Det är nästan omöjligt för en människa att lära sig tala flytande svartiska; för en dvärg är det något enklare. Detsamma gäller för svartfolken själva; de har stora svårigheter med tonande konsonanter och diftonger.

SATENU (ALVISKA)

Detta språk talas av teni, Altors alla älvfolk, och är skapat av Tevatenu, Moder Jord (livskraftens gudinna). Språket saknar dialekter och förändras mycket lite med tiden, främst genom att nya ord tillförs. Satenus stabilitet har gjort det mycket populärt bland lärda män, eftersom texter på detta språk är fullt begripliga överallt och i alla tider. Det främsta problemet för en dödlig när det gäller satenu är att dess begreppsvärld är mycket annorlunda.

Satenu är ett mjukt, behagfullt språk, med få sträva väsljud och ett stor frekvens vokaler. Dess uttal, betoningsregler och satsmelodi påminner en smula om italienskans. Ljudvärdena är nedtecknade efter svenska regler, med undantag för 'w' som uttalas på engelskt maner och 'u' och 'o' som uttalas som i italienska.

Satenu skrivs med ett ornerat och behagfullt alfabet med ca 30 tecken. Varje tecken står för ett visst ljud i språket. Satenu har vissa givna stavningsregler som är fastlagda sedan urminnes tider, men dessa är mycket enkla eftersom skriften ligger mycket nära uttalet.

ÖDLESPRÅKEN

Reptilmän, insektoider, dinosauroider och andra intelligenta reptiler talar en grupp närbesläktade språk. Dessa är primitiva tungomål, anpassade för det relativt primitiva liv dessa raser lever. De är också svåra för andra raser att uttala då de innehåller en uppsjö väsljud som knappast kan reproduceras av icke-reptiliska raser. Språken är också relativt oväsentliga eftersom de bara talas av mycket begränsade grupper.

SPRÅKDIAGRAMMEN

Läs av språkdiagrammen så här:

- En fet dubbel ram anger stammen för en *språkfamilj*. Jämför t. ex. den germanska språkfamiljen, varifrån bl. a. engelska, tyska, svenska och holländska utvecklats. Parallellt med den germanska språkfamiljen ligger de romanska (t. ex. franska, italienska, rumänska) och slaviska (t. ex. ryska, polska, bulgariska) språkfamiljerna.
- Ett språk med dubbel ram anger en *dialektgrupp*. Detta är ett numera utdött språk varifrån flera olika *dialekter* utvecklats. Jämför t. ex. nordgermanskan, varifrån svenska, norska, danska, isländska och färöiska utvecklats.
- En vanlig ram anger ett språk, på samma sätt som svenskan och italienskan är språk. Inom varje språk finns det naturlitvis flera olika dialekter, men man kan utan problem förstå varandra. Jämför t. ex. de svenska dialekterna; en norrlänning och en skåning talar helt olika dialekter, men förstår ändå varandra utan problem.
- Förgreningarna visar influenser. Feliciskan är t. ex. influerat av såväl västjori som kîmzon. En lodrät förgrening från ett *språk* till ett annat innebär att man lånat en hel del ord, men det är ändå två helt skiljda språk. Jämför t. ex. svenskan och franskan; svenskan har lånat mängder av ord från franskan, men en svensk förstår inte franska för det (om han inte lärt sig franska, förstås).
- Dialekterna inom vissa språk har förgrenats så mycket att man inte längre kan betrakta dem som dialekter, utan som egna språk. Detta är fallet med den kontinentala jorin och timoleriskan.

SPRÅKINLÄRNING

De olika folkslagens och kulturernas språkliga egenheter gör att de har lättare att lära sig vissa språk, och svårare med andra. En kardier har t. ex. ganska lätt att lära sig zorakiska, lite svårare att lära sig erebosiska, och han har det nästan omöjligt att lära sig drakspråk.

I språkinlärning avspeglar sig detta på så sätt att man får 'föra över' erfarenhet från ett språk till ett annat om de är närbesläktade. Eftersom språkfärdigheterna fungerar på helt olika sätt i EDD och DoD så tas detta upp separat.

GRUNDREGLERNA

En person som har CL i ett språk får föra över hälften (avrunda nedåt) av detta till alla andra språk som ingår i samma dialektgrupp (gäller både Tala och Läsa och Skriva). Om det ligger ytterligare en dialektgrupp emellan så dividerar man med tre (avrunda nedåt).

Exempel: En person som har 75% i berendiska har automatiskt 37% i erebosiska och hynsolgska. En person som har 60% i feliciska har automatiskt 20% i klomelliska, saphynska och magillska.

Språk som har lånat av varandra (se ovan) har också visst släktskap. En fjärdedel (avrunda nedåt) av den CL man har i ett språk får föras över till de språk som är besläktade på detta vis (gäller endast Läsa och Skriva).

Exempel: En person som talar eller läser och skriver *ransardiska 80% har automatiskt 20% på Tala timoriska och tala aleriska.*

EXPERT DRAKAR OCH DEMONER

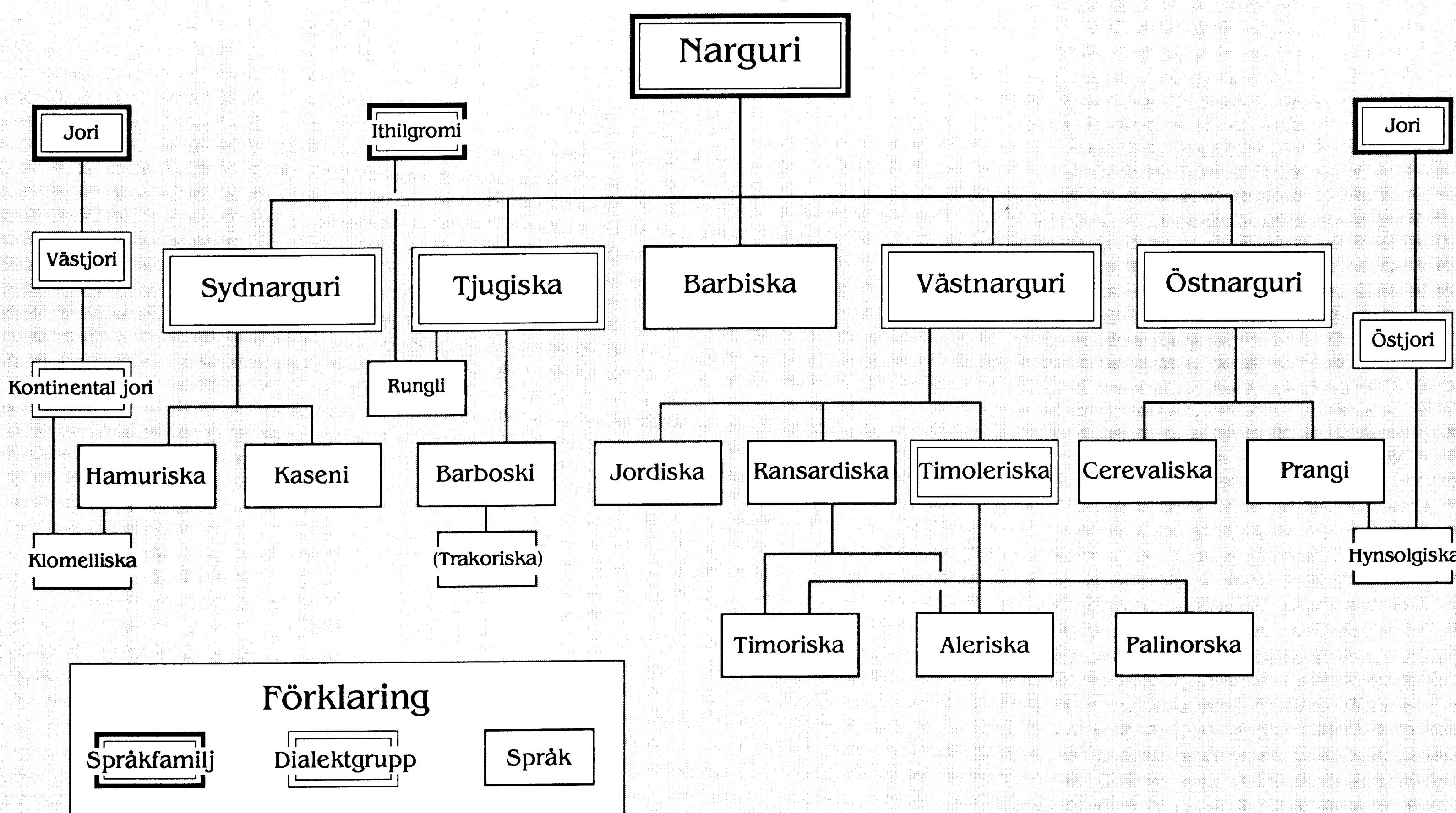
En person har FV –2 i alla språk inom samma *dialektgrupp* (gäller både Tala och Läsa och Skriva). Ligger det ytterligare en dialektgrupp emellan så blir det –3.

Exempel: En person som har FV B4 i berendiska har automatiskt FV B2 i erebosiska och hynsolgska. En person som har FV B5 i feliciska har automatiskt FV B2 i klomelliska, saphynska och magillska.

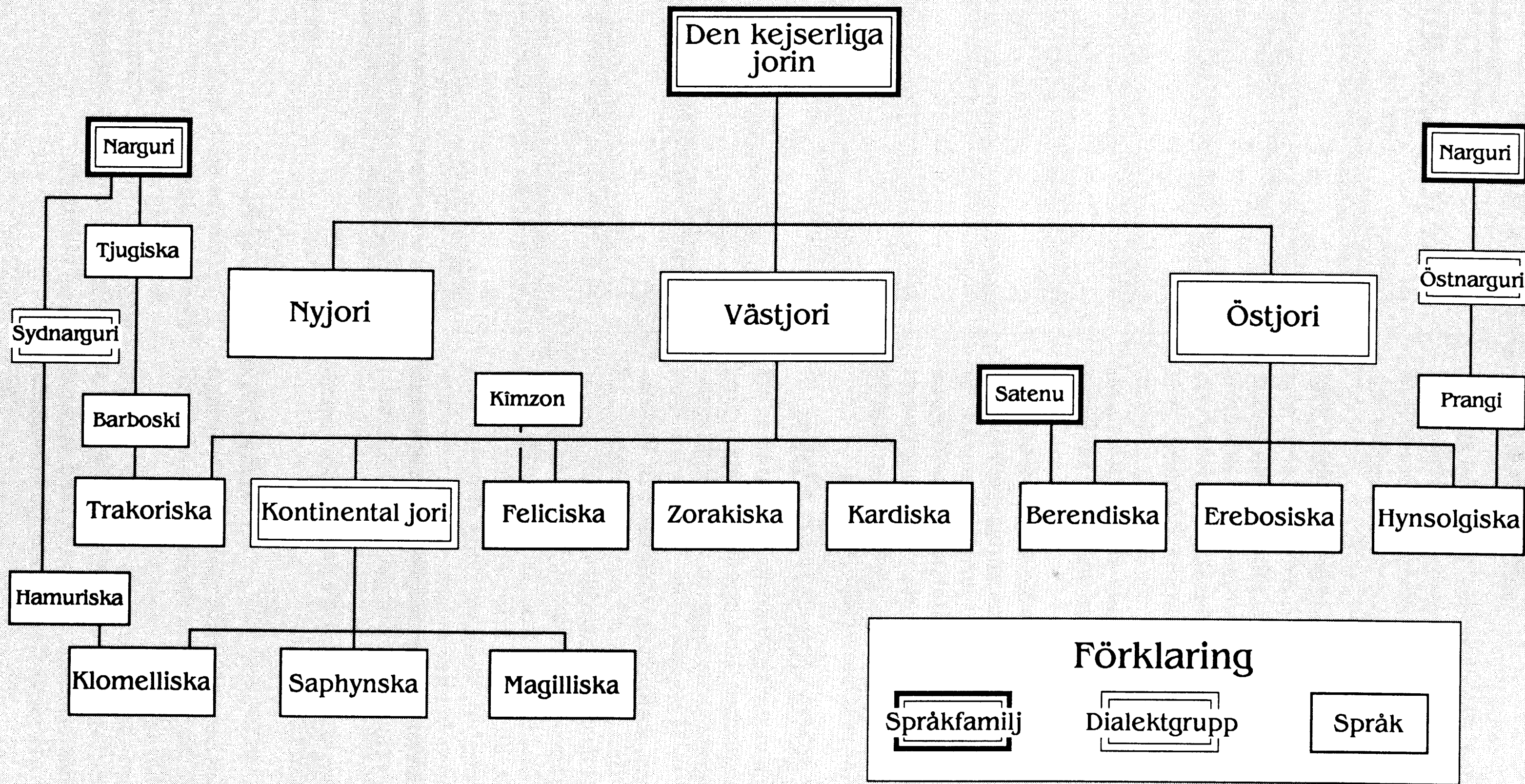
Språk som har lånat av varandra (se ovan) har också visst släktskap. Man får därför automatiskt FV –4 i de språk som är besläktade på detta vis (gäller endast Läsa och Skriva).

Exempel: En person som talar *eller* läser och skriver ransardiska FV B5 har automatiskt FV B1 på L/S timoriska och L/S aleriska.

Den narguriska språkfamiljen



Den joriska språkfamiljen



SKRIFTSYSTEM

I Ereb talas flera hundra olika språk och dialekter. Alla har de speciella uttal och språkliga melodier, och att pränta ned dessa ljud med tecken på ett papper är inte alltid det lättaste.

Det finns tre större skriftsystem i Ereb. Det klart största är den joriska runraden, som används av alla folk som talar joriska språk, samt några till. Barbartecknen, som används i Ransard, Barbia, Jorduashur, Cereval och av de fåtaliga skrivkunniga barbarer som lever i Nargurs skogar, är det näst största, tätt följt av alvernas sköna skriftsystem som förutom av alverna även används av lärda män över hela Ereb.

Förutom dessa finns en hel del mindre skriftsystem, t. ex. dvärgarnas runor, som till utseendet påminner om de joriska runorna; feliciernas kîmzonska alfabete; svartfolkens alfabeten; samt Vicotnik Ärkemagikerns nidländska alfabete, som härstammar från de skrifttecken som används i Akrogal.

DEN JORISKA RUNRADEN

Den moderna joriska runraden består av 23 stycken runtecken. Den 'uppfanns' någon gång på 1400-talet f.O. av en man som enligt legenderna hette Harador, men har sedan dess modifierats, förkortats, utökats och förenklats så till den milda grad att den numera, 610 eO nästan är ett helt annat alfabete.

I de joriska språken markerar alla vanliga vokaltecken en kort vokal. Lång vokal betecknas genom att man sätter ett vågrätt streck ovanför vokalen. Vokalen i den stavelse som skall betonas brukar i vissa områden skrivas dubbelt så stor, men vanligtvis markeras den betonade stavelsen inte på något speciellt sätt.

Du ser en förteckning av den joriska runradens tecken här intill.

DEN JORISKA RUNRADEN

Ljud	Skrivs
a	= ɦ
b	= ᛒ
c	= skrivs som 's' eller 'k'
d	= ᛯ
e	= ᛉ
f	= ᚡ
g	= ⅄
h	= ᚺ
i	= V
j	= skrivs som 'i'
k	= ᛕ
l	= ᚽ
m	= Ж
n	= Ψ
o	= Δ
p	= ᛩ
q	= skrivs som 'k'
r	= ᚱ
s	= ᛍ
t	= ᛏ
u	= skrivs som 'v'
v	= ◇
w	= ᛜ
x	= skrivs som 'k' + 's'
y	= ᛁ
z	= ᛧ
ng	= ⧖
th	= ᚻ

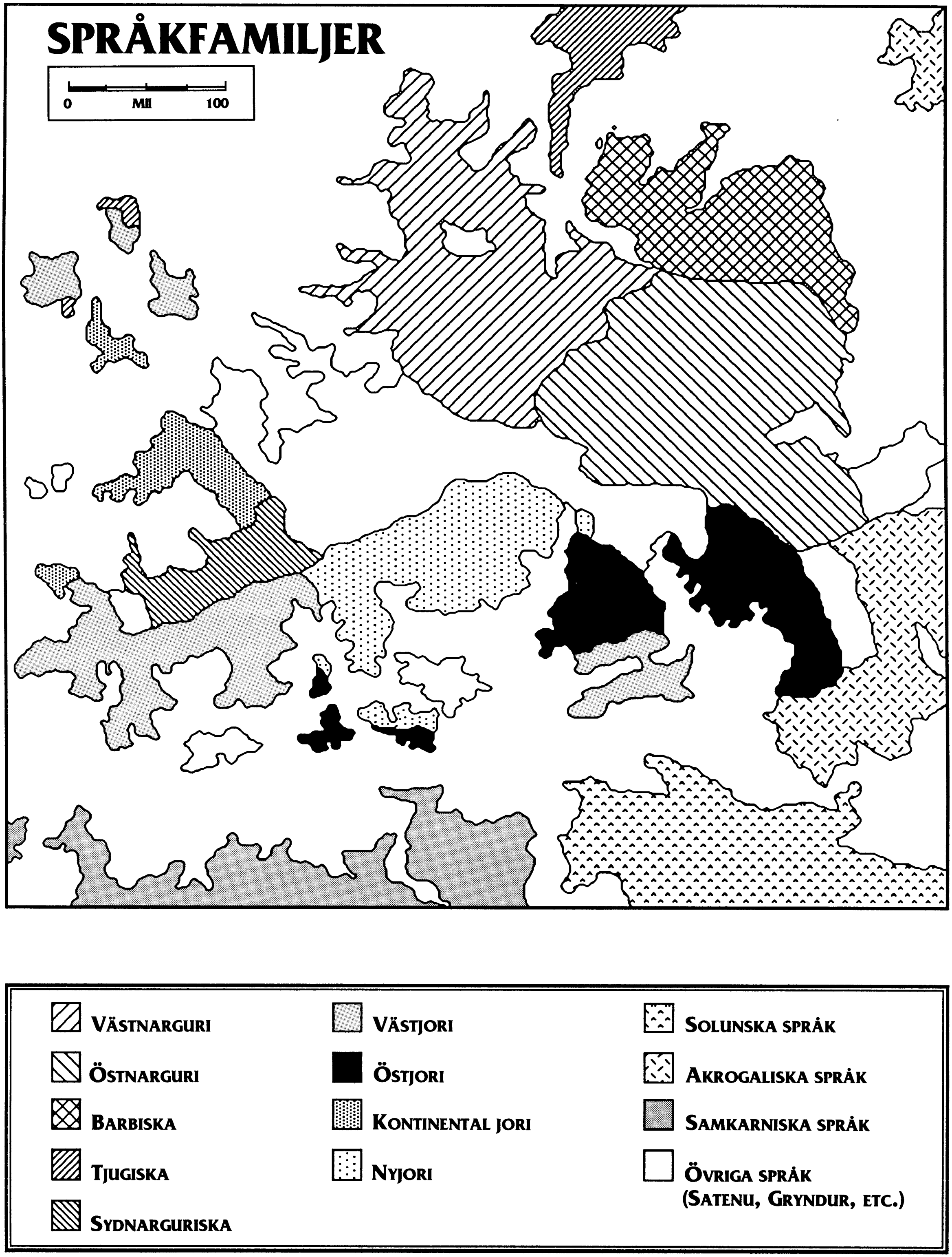
BARBARTECKNEN

Barbarspråkens alfabete består av 20 stycken tecken och återfinns för första gången i skrifter från 300-talet fO.

Eftersom barbarspråken saknar många tonande konsonanter (t. ex. b och d) så kombineras deras otonade varianter med tecknet maur för att göra föregående ljud tonande. T. ex. skrivs ett b-ljud som 'p' plus maur; 'd' skrivs 't' plus maur.

En vanlig vokal är kort; vill man ha den lång skrivs den dubbel.

Du ser en lista över barbarspråkens alfabete på sidan 52.


SPRÅKFAMILJER
0 MIL 100
VÄSTNARGURI
ÖSTNARGURI
BARBISKA
TJUGISKA
SYDNARGURISKA
VÄSTJORI
ÖSTJORI
KONTINENTAL JORI
NYJORI
SOLUNSKA SPRÅK
AKROGALISKA SPRÅK
SAMKARNISKA SPRÅK
ÖVRIGA SPRÅK
(SATENU, GRYNDUR, ETC.)

ALVTECKNEN

Alviskan består, liksom joriskan, av 24 skrivtecken. Man vet inte hur gamla alvtecknen är, men de är liksom det alviska språket satenu mycket, mycket gamla. Varken språket eller skriftsystemet har genomgått några större förändringar genom tiderna.

DET NARGURISKA ALFABETET

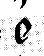
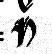
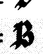
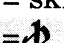
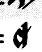
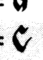
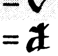
Ljud	Skrivs
a	= α
e	= ε
h	= η
i	= ι
k	= χ
l	= λ
m	= Φ
n	= ϕ
o	= ω
p	= ρ
r	= R
s	= ζ
t	= τ
u	= μ
v	= ν
y	= ϖ
dh*	= δ (dhod)
æ	= æ
œ	= œ
mjukhets-tecken†	= ψ (maur)
b	skrivs p+maur
d	skrivs t+maur
f	skrivs p+h
g	skrivs k+maur
j	skrivs g+h

* = detta är ett tonande läspljud, ungefär som i engelskans 'this'.
† = detta är ett mjukhetstecken som 'mjukar upp' föregående konsonant.

I alla tider har satenu med sitt vackra alfabete varit ett populärt språk bland Erebs lärde, just på grund av dess beständighet. Det finns inga dialekter inom satenu, och därför kan en person kunnig i detta språk förstå det oavsett var han är uppväxt eller hur gammal texten som han läser är. Såväl jori som barbarspråken har med tiden utvecklats och förändrats, varför gamla texter på dessa språk är näst intill oförståeliga numera.

Satenu innehåller inga långa vokaler.

SATENU

Ljud	Skrivs
a	= 
b	= 
c	= skrivs som 's' eller 'k'
d	= 
e	= 
f	= 
g	= 
h	= 
i	= 
j	= skrivs som 'i'
k	= 
l	= 
m	= 
n	= 
o	= 
p	= 
q	= skrivs som 'k'
r	= 
s	= 
t	= 
u	= 
v	= 
w	= 
x	= skrivs som 'k' + 's'
y	= 
z	= 
ng	= 
th	= 

MÖRKERMAGI

Observera att reglerna för mörkermagin främst är skrivna till Expert Drakar och Demoner. Om du vill använda mörkermagin i Grundreglerna måste du göra om besvärjelsernas skolvärden til svårighetsgrader; se nedan:

Skolvärde	*Svårighetsgrad*
1–4	*1*
5–9	*2*
10–14	*3*
15+	*4*

BAKGRUND

År 468 eO enligt västerlänningarnas tideräkning kom en kraftfull magiker vandrande in i östra Ereb från Akrogals okända länder. Mannen kallade sig själv Vicotnik Ärkemagikern, och slog sig ned i Nidland söder om Cereval.

Nidlänningarna var ett oorganiserat folk, men under Vicotniks ledning skapades en fast statsbildning; en magokrati med Vicotnik som envåldshärskare. Nästan samtliga magiker i området kom till Akademin i Mörke för att studera den märkliga magi som Vicotnik fört in från östern, och de magiker som motsatte sig Vicotniks läror flydde eller fängslades.

Vicotnik blev sålunda Storkejsare av Nidland, och ingen vågar motsätta sig detta av fruktan för hans magi. Till sin hjälp i rikets skötsel har han ett tjugotal andra mörkermagiker, *domarna*, för övrigt de enda magikerna i Nidland. All annan magi är förbjuden.

Vicotnik är en mycket grym härskare. Så gott som alla brott mot hans hårda lagar bestraffas med döden. Hans tjugo domare kan med sin magi direkt avgöra vem som är skyldig i ett brottsmål.

Vicotnik har två valspråk: "Du skall dö!" och "Han skall dö!". Han har rykte om sig att vara en av världens ondaste människor.

MAGIN

Varifrån mörkermagin kommer är det svårt att säga, men det var i alla fall Vicotnik som förde den till Ereb österifrån. Magiskolans främsta kännetecken är att den föredrar Mörkrets krafter framför Ljusets. Mörkermagiker kan känna sig illa till mods i ljus på samma sätt som vanliga personer kan vara mörkrädda.

En förmåga som alla mörkermagiker får när de genomgår sina invigningsceremonier är mörkerseende. Deras ögon ställs om för att uppfatta natt som dag och tvärtom. De är sålunda nästan helt nattlevande personer, och arbetar nästan uteslutande på natten, vilket ytterligare bidragit till deras dåliga rykte. Många tror att de är ett slags vampyrer.

Sanningen är nog snarare, enligt många lärda män, att de drar sin magiska kraft från Luna, Ereb Altors måne. Därför är deras magi mäktigare än normalt vid tider av fullmåne, och svagare än normalt då det är nymåne. Mörkermagikers PSY ökar till det dubbla då det är fullmåne; den minskar till hälften då det är nymåne.

BESVÄRJELSER

Det som följer här nedan är de besvärjelser som Vicotnik lär ut vid sin Akademi. Mörkermagin innehåller tveklöst en hel mängd fler besvärjelser, men dessa har inte Vicotnik velat lära ut, och sålunda är det ingen som känner till hur de verkar.

VICOTNIKS ONDA ÖGA

Räckvidd: 1 meter/E
Varaktighet: omedelbar
Skolvärde: 1
Effekt: Med denna besvärjelse kan magikern 'se' magiska kraftfält i sin närhet. Han får veta vilken magiskola magin tillhör, men inte vilken besvärjelse det är. Han får också veta ungefär vilken effektgrad besvärjelsen har. Besvärjelsen kan inte sträcka sig genom väggar tjockare än en decimeter, däremot genom dörrar som inte är gjorda av järn.

VICOTNIKS FÖRBANNELSER

Räckvidd: beröring
Varaktighet: upp till 1 vecka/E
Skolvärde: 8
Effekt: Denna hemska besvärjelse drabbar offret med en förbannelse som magikern

själv bestämmer. Ju högre effektgrad, desto kraftfullare förbannelse. Mörkermagikern bestämmer själv vad förbannelsen gör, men här följer några exempel:

Kheldrams förbannelse (E 15) — Offrets KAR höjs till 25. Alla av det motsatta könet som ser offret och misslyckas med ett slag på motståndstabellen mot besvärjelsen blir blixtförälskade.

Gælerûs förbannelse (E15) — Offrets KAR sänks till 1. Alla som ser offret måste slå ett slag på motståndstabellen mot besvärjelsen eller fly i panik.

Juttris svarta tunga (E1) — Offret får svart tunga och blir häftigt magsjuk i 1T4 dagar då han äter annat än kött.

Bluxtors förbannelse (E15) — Offrets anletsdrag suddas ut helt. Det finns ingen chans att någon känner igen rollpersonen så länge han är förhäxad.

Froppas förbannelse (E10) — Offret får kraftigt försvagad benstomme. Hans FYS sänks till hälften. Om han tar mer än FYS KP i skada i en och samma attack går ett ben i kroppsdelen automatiskt av, med ytterligare 2T6 KP i skada som följd.

Klostobers förbannelse (E2) — Offret får vattuskräck och måste klara en svår PSY-kontroll varje gång han skall färdas med båt. Han måste klara en lätt PSY-kontroll för att kunna gå över en bro.

VICOTNIKS FARSOT

Räckvidd: beröring

Varaktighet: tills sjukdomen botas eller går över

Skolvärde: 5

Effekt: När mörkermagikern lägger denna besvärjelse så kan han drabba offret med en sjukdom efter eget val. Ju högre effektgrad, desto skadligare sjukdom. Sjukdomarna smittar som vanligt och varar tills de botas naturligt eller magiskt. E1 — magsjuka, E5 — influensa, E10 — vattkoppor, E15 — blodförgiftning, E20 — spetälska, E25 — böldpest.

VICOTNIKS MÖRKA SANNSYN

Räckvidd: beröring

Varaktighet: omedelbar

Skolvärde: 3

Effekt: Denna besvärjelse gör att mörkermagikern får veta en massa om ursprunget och krafterna hos ett magiskt föremål. För att verka så måste besvärjelsens effektgrad övervinna effektgraden hos den svagaste besvärjelsen i föremålet på motståndstabellen. Beroende på besvärjelsens effektgrad får mörkermagikern reda på olika saker:

Effektgrad	Besvärjelsen ger kännedom om
1–3	föremålets ålder och vem som gjort det
4–6	hur många och hur starka besvärjelser föremålet rymmer
7–9	vilka besvärjelser föremålet innehåller
10–12	vilka som ägt föremålet
13–15	hur man använder föremålet
16–19	vad föremålet varit med om
20+	allt magikern vill veta om föremålet

VICOTNIKS SJÄLAFÖRGÖRELSE

Räckvidd: 1 m/E

Varaktighet: speciell

Skolvärde: 18

Effekt: Denna besvärjelse har många och hemska effekter. Först och främst så kan magikerns sinne sträcka sig in i offrets sinne och läsa offrets tankar. Man kan också, genom att övervinna offrets PSY med besvärjelsens Effektgrad, utplåna minnet av en mindre händelse.

VICOTNIKS OORGANISKA FÖRGÖRELSE

Räckvidd: 1 m/E

Varaktighet: permanent

Skolvärde: 10

Effekt: Denna besvärjelse kan förstöra oorganiskt material. Kvar blir bara damm. Vad besvärjelsen förstör beror på dess effektgrad. Den förstör 1 kubikdecimeter i vanliga fall, men för varje extra effektgrad man lägger in så förstör den ytterligare 1 kubikdecimeter. Föremål som innehåller magiska besvärjelser får ett slag på motståndstabellen; föremålets starkaste besvärjelses effektgrad mot förgörelsebesvärjelsens.

Effektgrad	Besvärjelsen kan förstöra
1–3	Sten
4–6	Oädla metaller, t. ex. tenn, koppar, nickel
7–9	Legeringar, t. ex. brons, vitguld och nysilver
10–12	Ädla stenar, t. ex. smaragd och rubin
13–15	Järn och diamant
16–19	Meteorit. Ädelmetaller, t. ex. mithril och platina
20+	Allt

VICOTNIKS ORGANISKA FÖRGÖRELSE

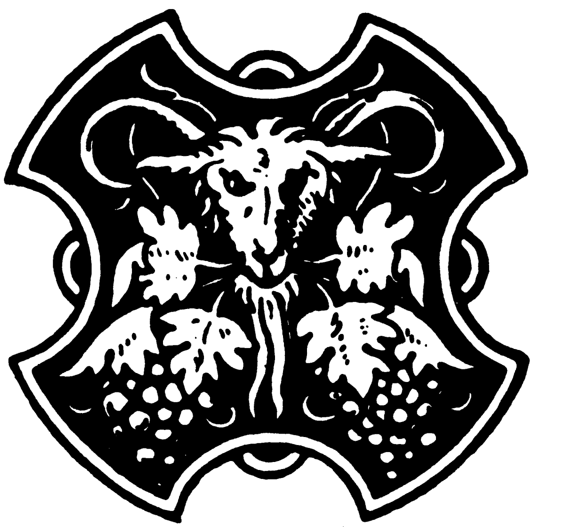
Räckvidd: 1 m/E
Varaktighet: 10 dagar
Skolvärde: 12
Effekt: Denna besvärjelse orsakar förtvining och i slutänden bortstötning av en kroppsdel hos offret. Processen pågår i tio dagar innan kroppsdelen är helt förtvinad och faller av. Förloppet kan stoppas med en HELA, vars effektgrad övervinner FÖRGÖRELSENS. För varje dag sänks rörligheten i den aktuella kroppsdelen med 10%, vilket även sänker FV i alla färdigheter som kräver att den kroppsdelen kan röra sig obehindrat med motsvarande summa. Besvärjelsen kan även användas mot växter. Besvärjelsens effektgrad avgör hur stor kroppsdelen kan vara: E1 — öra, E2 — tå, E3 — finger, E7 —hand, E10 — fot, E15 — arm, E20 — ben.

VICOTNIKS SINNESFÖRGÖRELSE

Räckvidd: beröring
Varaktighet: upp till 1 vecka/E
Skolvärde: 18
Effekt: Denna besvärjelse kan bl. a. användas för att sänka mentala grundegenskaper (PSY, INT och KAR) hos folk. Besvärjelsens effektgrad måste då övervinna grundegenskapen, som i så fall sänks med ett. Ett annat användningsområde är tankeläsning och hjärntvätt. Dessa förmågor kan dock endast användas då offret är drogad med speciella örter.

VICOTNIKS VÄVNADSFÖRGÖRELSE

Räckvidd: beröring
Varaktighet: upp till 1 vecka/E
Skolvärde: 15
Effekt: Denna besvärjelse kan bl. a. användas för att sänka fysiska grundegenskaper (FYS, STY, SMI) hos folk. Besvärjelsens effektgrad måste då övervinna grundegenskapen, som i så fall sänks med ett.



MAGISKA SPECIALEFFEKTER I EREB ALTOR

I Ereb Altor förekommer två magiska fenomen som kraftigt kan förstärka eller begränsa magikers makt; maginoder och magistormar. SL bestämmer själv när, var och hur de förekommer, och han kan därigenom styra spelet dit han vill. Det rekommenderas att SL visar *mycket stor försiktighet* i användandet av noder och stormar, eftersom de annars på ett otrevligt sätt kan ruinera en rollpersons förhoppningar.

Observera att det är *helt frivilligt* att använda dessa regler.

(Om grundreglerna används så kan alla diskussioner om de olika magiskolornas speciella effekter ignoreras.)

MAGINODER

De magiska kraftflöden som finns i Ereb Altors universum kan inte utnyttjas i sin rena form av de humanoida varelser som befolkar Ereb. Först när kraftflödena stöter på ett viss slag av materia, vanligen benämnt *defluxer*, kan kraften kanaliseras och bli brukbar för en magiker. Man kan därvid jämföra de magiska kraftflödena med en ljusstråle; den syns först när den lyser upp något. På samma sätt 'lyser' de magiska flödena bara när de träffar de ogenomträngliga defluxerna, och de kan då 'speglas' av magikerna och 'reflekteras' i den riktning magikern önskar. Genom besvärjelserna kan magikern använda olika 'reflektorer' så att 'ljuset' får olika 'brytning'.

Naturligtvis kan man inte bevisa defluxernas existens annat än genom försök. Man kan jämföra defluxer med elektronerna och protonerna i en atom; de kan aldrig ses med blotta ögat, men genom deras elektriska laddningars inverkan på omvärlden kan man påvisa deras existens.

Man antar att defluxer finns överallt, eftersom besvärjelser går att använda var som helst. Man har dock märkt att det på vissa ställen är lättare att lägga magiska besvärjelser av en viss sort, och att det på andra ställen är svårare. Det tar också olika lång tid att återvinna sina magiska krafter beroende på var man befinner sig. Man antar att detta beror på att koncentrationen av defluxer är olika hög på olika ställen.

Erebs lärde kallar de platser där koncentrationen av defluxer är så mycket högre än genomsnittet så att den inverkar på besvärjelser för *maginoder*, och man menar att deras förekomst beror på tre faktorer:

- Jordskalets tjocklek
- Jordskalets sammansättning
- Klimatet

Det är t. ex. allmänt känt att det är lättast att använda animistbesvärjelser om man befinner sig på samma nivå som havsytan, samtidigt som motsatsen gäller för nekromantiska besvärjelser. Detta kallas för *det topomagiska fenomenet*. 'Animism-defluxer' finns huvudsakligen nära havsytan, medan 'nekromantidefluxer' mestadels finns på höga höjder och stora djup.

Köldbaserade elementarbesvärjelser är svårare att använda i varma klimat, och det är svårare att lyckas med värmebaserade besvärjelser om man befinner sig i kalla klimat. Detta brukar benämnas *det klimatomagiska förhållandet*. Utan tvekan beror detta förhållande på köld– och eldgudarnas ständiga kamp om herraväldet på Altor.

Likaså fungerar mentalistiska besvärjelser ofta bättre i bergiga trakter än till havs och i områden där myllan är tjock. Man anser att mentalismens defluxer finns i jordskalets mineraler, och att den därför är lättast att använda där man har mycket sten under fötterna. Detta brukar benämnas *det geolomagiska sammanträffandet*.

UTSEENDE

En maginod syns normalt inte, och kan bara upptäckas av verkligt skickliga magiker eller 'av misstag'. De är så gott som alltid cirkelrunda, och deras diameter varierar från bara några centimeter upp till ungefär tio meter. Vanligtvis har de dock en diameter på ungefär tre meter. De riktigt stora noderna, de så kallade *meganoderna*, har återfunnits på ett tiotal platser runt om i Ereb, och man vet inte

riktigt om de är enstaka, stora noder eller om det är flera stycken som ligger så tätt tillsammans att de samverkar.

De flesta magiker brukar på något sätt markera platsen för en maginod om de finner en; med en runa på en sten, med några kvistar som läggs i ett speciellt mönster, eller genom att rista in dess position i en trädstam.

Man har i vissa fall kunnat påvisa ett visst samband mellan förekomsten av maginoder och ovanliga naturfenomen. Ett träd som växer i närheten av en mycket stark animism-nod kan t. ex. formas till att likna någonting helt annat än ett träd; personer som begravs i närheten av nekromanti-noder kan bli gengångare vare sig de vill det eller inte; blixtar slår oftare ned i närheten av starka elementarmagiska noder.

MAGINODERS VERKAN

Maginoder har tre allmänt kända effekter:

- Chansen för att lyckas med en besvärjelse ökar
- Besvärjelsen drar mindre kraft från magikern
- Man återvinner sina magiska krafter fortare än normalt

För att dessa effekter skall verka krävs att man befinner sig inom maginodens omkrets, samt naturligtvis att noden är av rätt slag. Befinner man sig i en nod av fel slag, så minskar chansen, PSY-åtgången ökar, och det tar längre tid att återvinna PSY-poäng. Alla dessa negativa effekter verkar i motsvarande grad som de positiva.

En maginods styrka beror på två faktorer; koncentrationen av defluxer och nodens storlek.

SPELDATA

När det gäller maginoder finns det ett par begrepp man måste hålla reda på:

- Nodens storlek (NSTO). Detta är nodens storlek. NSTO bestäms genom att man slår två stycken T10 och multiplicerar resultaten. Produkten blir sålunda ett tal mellan 1 och 100 och avgör nodens diameter i decimeter. Om man t. ex. slår 4 och 9 är noden 4 x 9 dm = 3,6 meter i diameter.
- Nodstyrka (NSTY). Detta är koncentrationen av defluxer i en maginod. Ju högre NSTY, desto större verkan har den. NSTY bestäms med 2T10 minus NSTO i meter (avrunda nedåt). Om noden är 3,6 meter, och man slår 16 i NSTY, blir den slutliga NSTY $16 - 3{,}6 \approx 12$.

För att upptäcka en maginod måste man komma inom NSTY meter från den. Om magikerns PSY i nodens magiskola är högre än NSTY så kan han upptäcka den genom att lyckas med ett färdighetsslag i den rätta magiskolan (slås dolt av SL).

Exempel: En elementarmagiker som har 16 i PSY och FV 10 (50% CL) i Elementarmagi kommer inom 8 meters avstånd av en elementarmagisk nod med NSTY 8. Eftersom magikerns PSY är högre än nodens STY, slår SL ett dolt färdighetsslag i Elementarmagi. Om slaget lyckas så upptäcker magikern noden; om slaget misslyckas så upptäcker han den inte. SL slår nya slag var tionde minut som magikern befinner sig inom 8 meters avstånd från noden.

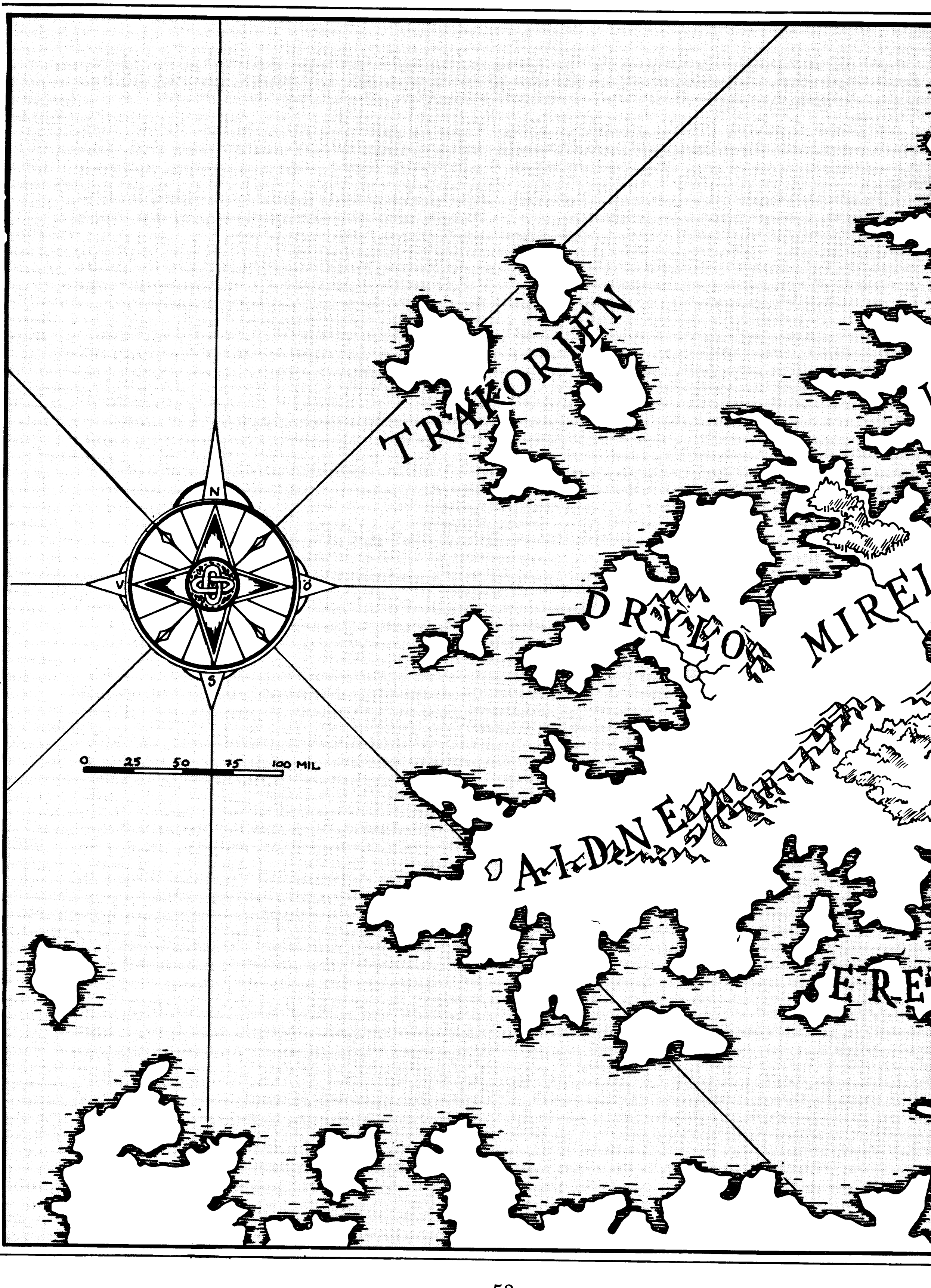
MAGISTORMAR

Alla magikers stora fasa är de s. k. *magistormarna* som sveper över Ereb med jämna mellanrum. Ingen vet vad dessa fenomen beror på, men en vanlig förklaring är att det är en slags 'urladdning' av magisk energi som sker på detta sätt. En annan förklaring är att gudarna med hjälp av stormarna upprätthåller balansen mellan använda och oanvända magiska krafter.

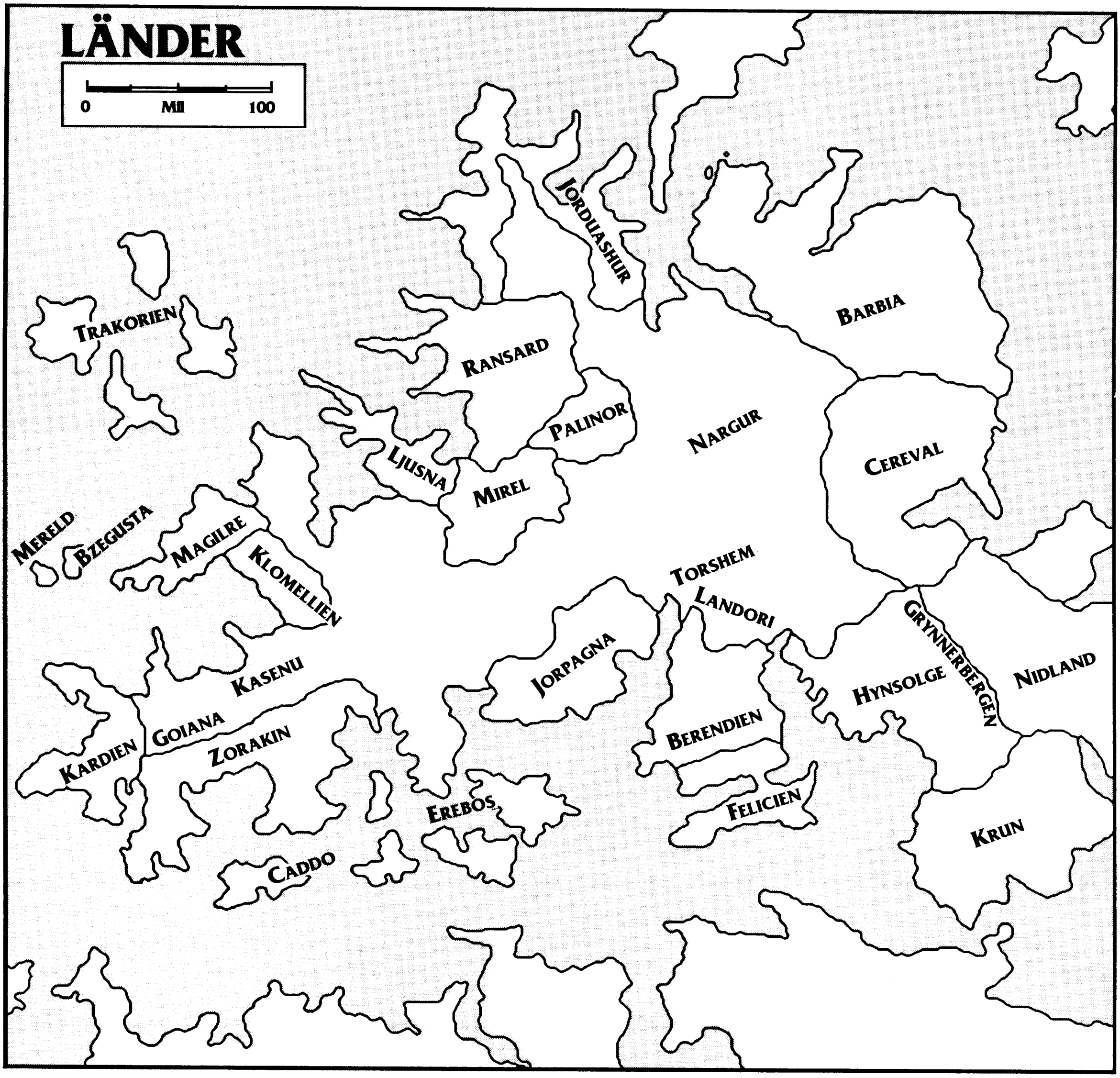
En magistorm kan inte upptäckas med blotta ögat, utan bara med hjälp av besvärjelsen Väderförutsägelse. Man märker ingenting speciellt när den drar förbi, förutom att det är omöjligt att använda besvärjelser under den tid man befinner sig i stormens väg.

I nio fall av tio medföljer våldsamma åskoväder magistormarna. De flesta magiker flyr därför undan åska, eftersom de alltid kan misstänka att det är en magistorm.

Effekten av magistormarna är fruktansvärd; alla magiska föremål som finns i dess väg måste klara ett slag på motståndstabellen mot stormens styrka, eller 'avmagiseras' helt. De förlorar därmed *alla* de magiska krafter som de en gång haft. Man använder effektgraden för den *svagaste* av föremålets besvärjelser som passiv part, och stormens styrka som aktiv part då man slår. Stormens styrka varierar beroende på SL, men känner han sig villrådig kan han slå 3T10.

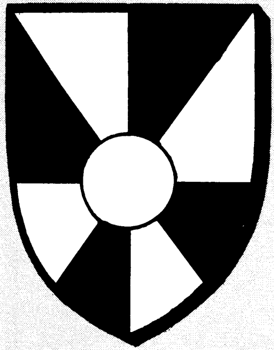

TRAKORIEN
DRYLÖ
MIREI
AIDNE
EREI
N
V
Ö
S
0 25 50 75 100 MIL


ARD
BARBIA
NARGUR
EN
JORPUR
TOLAN
CERLONIA
KRUN
OS

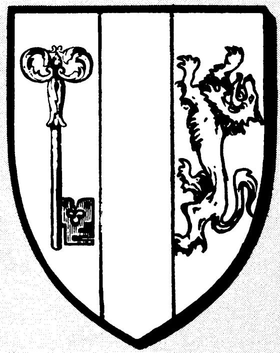


HERALDISKA VAPEN

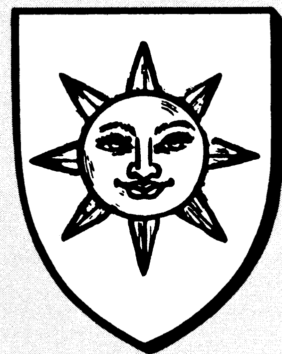
Barbia:	De röda och svarta trianglarna symboliserar urtidens union mellan nordbarbierna och ostbarbierna, den gyllene rundeln den lösensumma med vilken unionen befästes.
Berendien:	Nyckeln kännetecknar makt och visdom, lejonet styrka och makt.
Caddo:	Caddos vapen är identiskt med den Lysande Vägens.
Cereval:	De svarta kryssen symboliserar enigheten mellan de många stadsstaterna.
Erebos:	Sädtunnorna och handelsfartyget symboliserar välstånd baserad på handel.
Felicien:	Triremen symboliserar makt till havs; vapnen makt till lands; druvklasen konst och kultur.
Hynsolge:	Den silverfärgade, sjuuddiga stjärnan symboliserar Hynsolges sammanhållning.
Jorpagna:	Svärdet symboliserar styrka, eklöven makt och visdom och den uppslagna boken kunskap.
Kardien:	Vapnets tre kronor symboliserar Kardiens tre kungadynastier. Den silverne sparren och den svarta bården är ett arv från Kung Vidar II (400 – 464 eO).
Klomellien:	Tornen kännetecknar makt och sammanhållning; sköldpaddan är landets nationalsymbol.
Krun:	Den röda, tillvända halvmånen är symbolen för Kruns religion, Mullahismen, Kroksabeln är landet Kruns egen symbol som kännetecknar makt och styrka.
Magilre:	Den gröna sparren mellan två gröna kungsliljor symboliserar kungafamiljen och kungamaktens fortbestånd; till vänster står den Lysande Vägens vapen som tecken på fromhet och tro.
Nidland:	Nidlands vapen är detsamma som Vicotniks; en bepansrad handske hållande tre åskviggar.
Ransard:	Ransards vapen innehåller naturligtvis en stegrande grip.
Trakorien:	Trakoriens vapen symboliserar handel (skeppen), styrka (tornet) och välfärd (guldmynten).
Zorakin:	Zorakins vapen är sammansatt av de olika hertigdömenas heraldiska vapen.



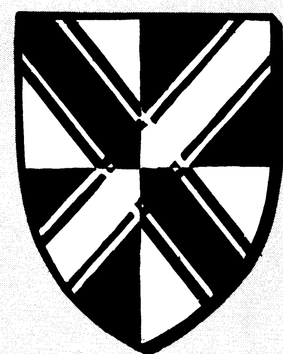
BARBIA



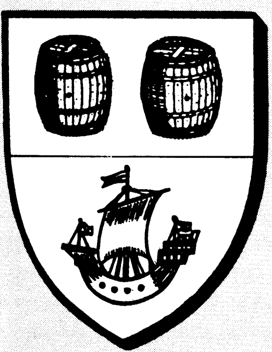
BERENDIEN



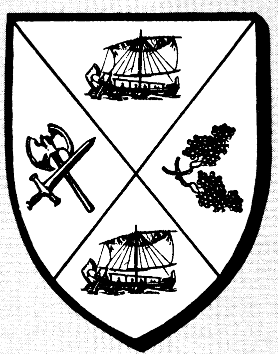
CADDO



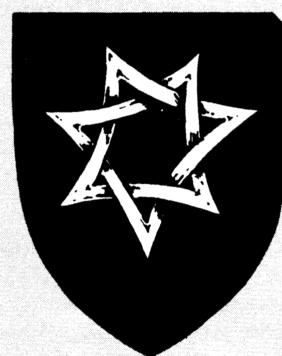
CEREVAL



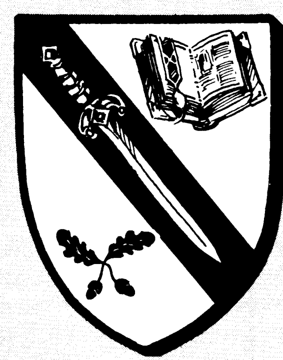
EREBOS



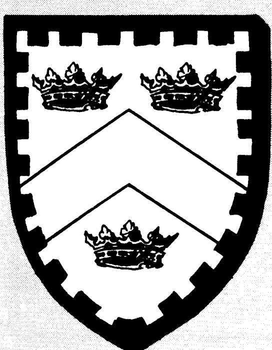
FELICIEN



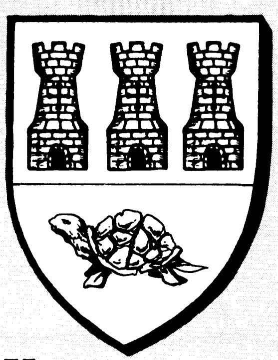
HYNSOLGE



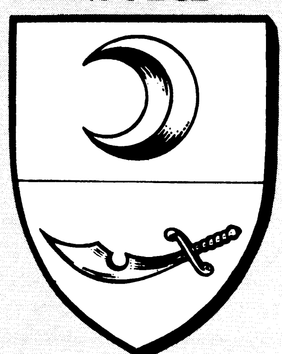
JORPAGNA



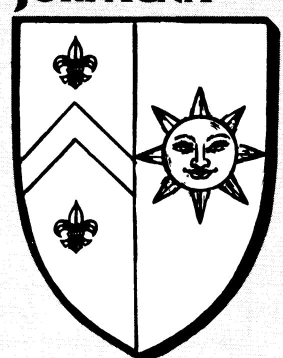
KARDIEN



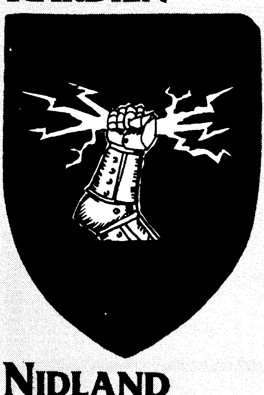
KLOMELLIEN



KRUN



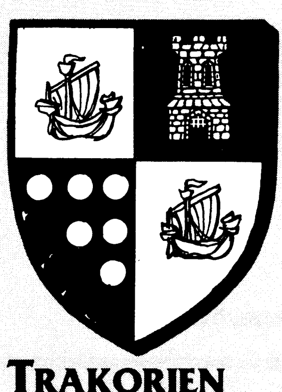
MAGILRE



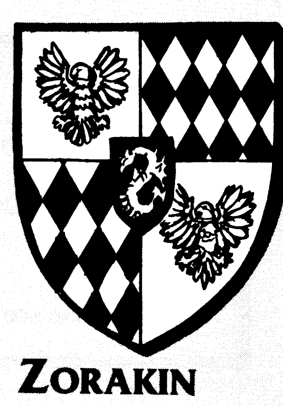
NIDLAND



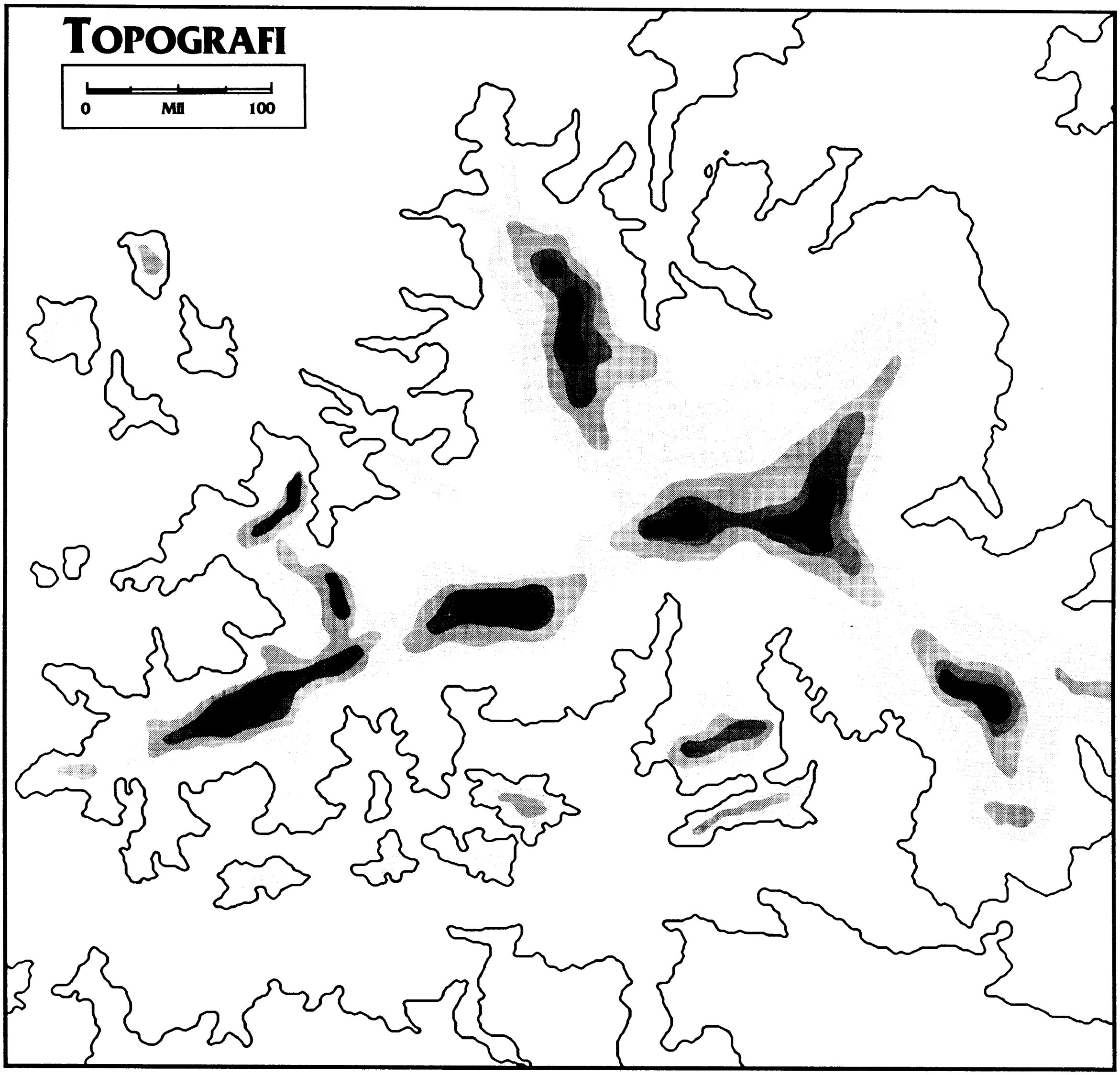
RANSARD

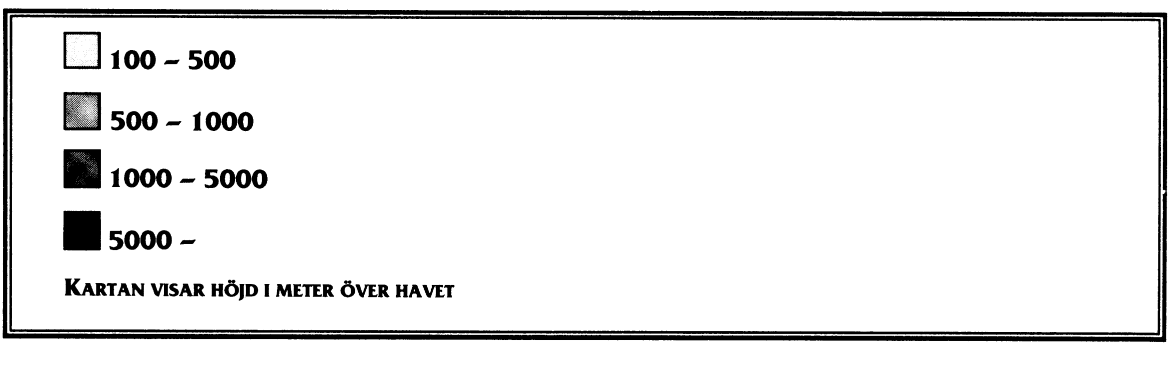


TRAKORIEN

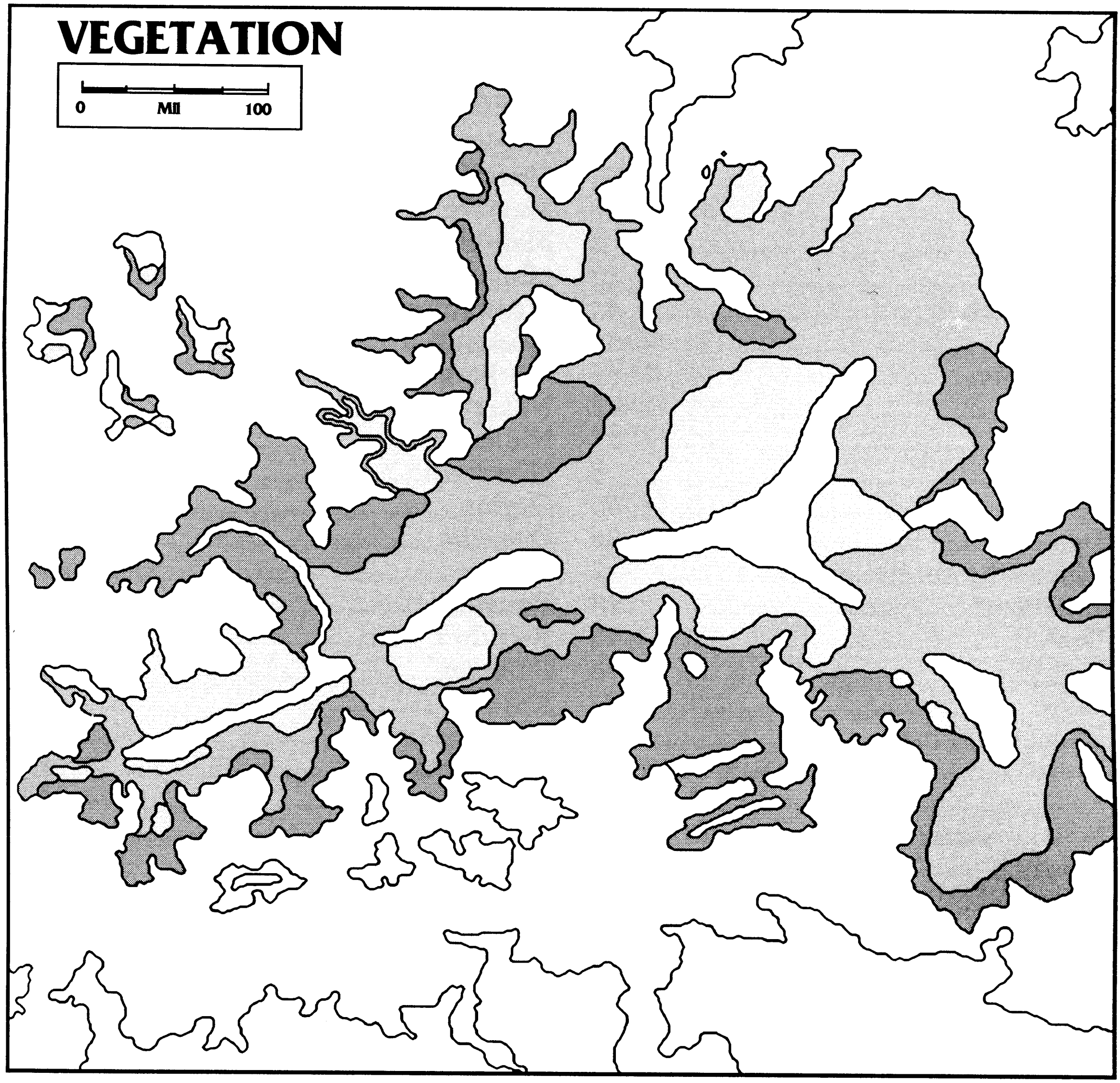


ZORAKIN


TOPOGRAFI
0
MIL
100


100 – 500
500 – 1000
1000 – 5000
5000 –
KARTAN VISAR HÖJD I METER ÖVER HAVET

VEGETATION



Skog

Tundra/Stäpp/Grässlätt

Odlad jord

Ofruktbar mark

INDEX

Kursiverade hänvisningar hänvisar till kartor eller diagram.

ÄVENTYRSSPELS

EREBALTOR

EN ÄVENTYRSMODUL

ÄVENTYRSSPEL®

14-103